



PRESENTA

SPECIALE PS2: TUTTO QUELLO CHE VOLEVATE SAPERE SULLA NUOVA CONSOLE

PLANET PLAYSTATION

PLANET

PLAYSTATION

100% INDIPENDENTE Anno 2 - N. 4 Aprile 2000

OLTRE 50 GIOCHI
solo
4.900
LIRE**Syphon
Filter 2****EA
F1 2000****DIE HARD 2**
Las Vegas e ritorno

RECENSIONI DI ISS PRO EVOLUTION • CENTIPEDE •
THEME PARK WORLD • RALLY CHAMPIONSHIP • CINA •
ARMY MEN AIR ATTACK • LEGO RACERS • TENCHU 2
• RUNABOUT 2 • BIOHAZARD GUN SURVIVOR •
TEST DRIVE OFF ROAD 3 • FINAL FANTASY ANTHOLOGY

ISSN 1127-6967

00 00 4>



9 771127 696605

GALERIANS

ガレリアンズ

「見た 与の心太 太見刃太...」
「心太 予心太 刃ENT'E!





AMERICAN
GALLERY

Tutti i diritti sono riservati e appartengono ai legittimi proprietari.

CRAVE
ENTERTAINMENT



HX
Halifax
www.halifax.it

PLANET PLAYSTATION MENU

PLANET GAME

Die Hard 2	20
F1 2000	36
ISS Pro Evolution	24
Syphon Filter 2	30

PROVA PLANET

Army Men Air Attack	52
Centipede	44
Cina	45
Ghoul Panic	54
Jo Jo's Bizarre Adventure	55
Lego Racers	53
Mobil 1 Rally Championship	42
Theme Park World	40

IMPORT

Bio Hazard Gun Survivor	60
Final Fantasy Anthology	65
Runabout 2	58
Tenchu 2	56
Test Drive Off Road 3	64

PRIMA IMPRESSIONE

Ronaldo V-Football	72
Street Fighter Alpha Ex 2	66
Street Skater 2	70
Silent Bomber	74
Vampire Hunter D	69
Victory Boxing 3	67
WWF Smackdown	68

AREA SOLUZIONI

Fear Effect	84
Tony Hawk's Skateboarding	90

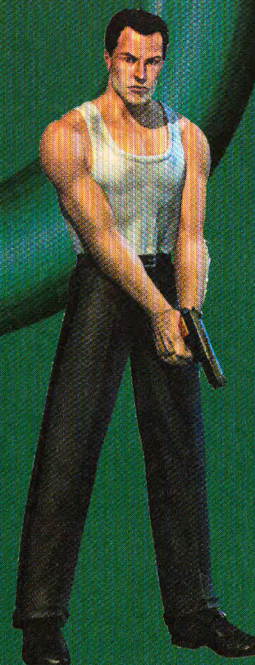
PLANET SPECIAL

PlayStation 2	12
----------------------	-----------

RUBRICHE

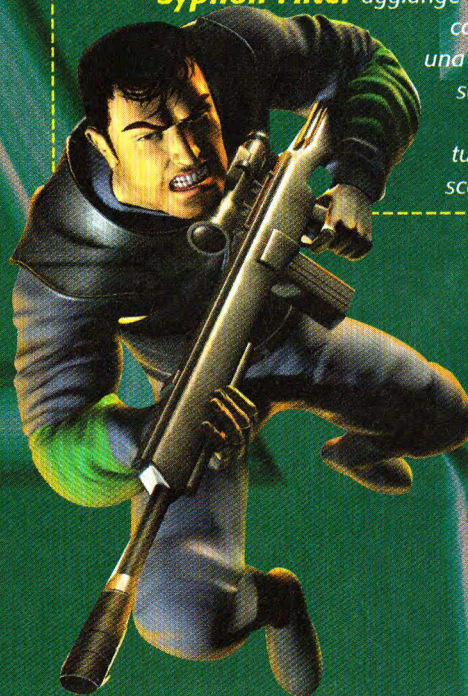
Games Wanted	78
News	6
Pitonate	10
Planet Cheat	76
Tutti i giochi	94

Finalmente è arrivata. In anticipo di qualche mese sull'uscita europea, la **PS2** ha fatto la sua comparsa nei negozi giapponesi. Ma qualche preziosa console blu è sfuggita alla rete dei funzionari jap e si è posata nella vetrina dei negozi made in Italy.



► Bruce è tornato. O meglio, il suo omologo virtuale, protagonista del sequel di **Die Hard**. Un trionfo di adrenalina, esplosioni, violenza e spara-spara. E pazienza se il vero Willis non è stato della partita!

▼ Nessun dubbio: Gabe Logan è sempre lui. Anzi, nella seconda serie di avventure, l'agente segreto di **Syphon Filter** aggiunge al suo carisma una lunga serie di novità tutte da scoprire.





◀ Sei pagine di Planet Game. Era il minimo che potevamo riservare a sua maestà **ISS Pro Evolution**, il più grande gioco di calcio della storia. Tutti i segreti e i consigli per diventare dei campioni poco virtuali e molto reali.

LEGENDA

S - su	↑	Q - quadrato	□
G - giù	↓	C - cerchio	○
Dx - destra	→	X - tasto x	X
Sx - sinistra	←	R1 - tasto funzione destra sopra	
S1 - diagonale in alto a sinistra	↖	R2 - tasto funzione destra sotto	
S2 - diagonale in basso a sinistra	↙	L1 - tasto funzione sinistra sopra	
D1 - diagonale in alto a destra	↗	L2 - tasto funzione sinistra sotto	
D2 - diagonale in basso a destra	↘	N - neutro, nessun tasto premuto	
T - triangolo	△		

ARCADE

AVVENTURA

AVVENTURA PUNTA E CLICCA

AZIONE

GIOCHI DI RUOLO

PICCHIADURO

PLATFORM

PUZZLE

RACING

SIMULAZIONI VARIE

SIMULAZIONE SPORTIVA

SPARATUTTO

STRATEGICI

Planet Voto

DA 0 A 40	Difficilmente vedrete su Planet PSX giochi così scarsi. Da tenersi alla larga!
DA 41 A 60	Un titolo che prometteva bene ma che si è rivelato una grande delusione.
DA 61 A 70	È opportuno fare una lunga riflessione se acquistare il gioco o no.
DA 71 A 80	Un titolo che vale decisamente la pena di prendere in considerazione.
DA 81 A 90	Cominciamo ad avvicinarci al top. Acquisto caldamente consigliato.
DA 91 A 100	Siamo in Paradiso, meglio di così non è possibile!



Rivista associata
all'Unione Stampa
Periodica Italiana

Publicazione periodica mensile.
Autorizzazione Tribunale di Milano n.796 del 18/11/1998

R.C.S. Libri S.p.A.
via Mecenate 91 - 20138 MILANO
Tel: 02/50951 fax 02/5065361

REALIZZAZIONE EDITORIALE:

Media Group Srl - Via Pagliano, 37 - 20149 MILANO
Tel: 02/43980182 fax 02/43980181

Direzione: Roy Zinsenheim

Caporedattore: Claudio Somazzi

Art Director: Cristian Ghezzi

Impaginazione Elettronica:

Paola Lagala, Ivan Piazza, Michela Rolandi

Team Editoriale:

Riccardo Abbate, Laura Colombo, Alfredo Delmonaco, Massimo Losa, Giampaolo Moraschi, Andrea Nicosia, Alessandro Peretti, Christian Pettini, Lucio Prosperi, Alessandro 'Pitone' Seccafieno

IMPIANTI PRESTAMPA

Bassoli & Olivieri - via Merano, 18 - 20127 MILANO

STAMPA

A. Pizzi S.p.A. - via A. Pizzi, 14 - Cinisello Balsamo (MI)

DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA

R.C.S. Diffusione S.p.A. - via Rizzoli 2 - 20132 MILANO

Tel. 02/2588

Sped. Abb. Post. comma 26, art. 2, legge 549 del 28/12/95

CONCESSIONARIA ESCLUSIVA PUBBLICITÀ

P.R.S. Pubblicità Stampa Edizioni S.r.l.
via Ennio, 6/A - 20137 MILANO - Tel: 02/579621 r.a.
fax 02/55014919

Responsabili pubblicità: Bruno Pasini, Giancarlo Gani

EDITORE

R.C.S. Libri S.p.A.
via Mecenate 91 - 20138 MILANO
Tel: 02/50951 - fax 02/5065361

DIRETTORE RESPONSABILE

Gianni Vallardi

ARRETRATI

I numeri arretrati vanno richiesti al proprio edicolante di fiducia, oppure a ASE Agenzia Servizi Editoriali S.r.l. - via Nazario Sauro, 35 - 20037 Paderno Dugnano (MI), tel. 02/99049970 - fax 02/99044553, inviando anticipatamente l'importo pari al doppio del prezzo di copertina, con assegno bancario o bollettino di c/c postale n. 36248201. Per i residenti all'estero, il costo di una copia arretrata corrisponde al doppio del prezzo di copertina, maggiorato di un contributo fisso di L. 3.000 per le spese postali. La disponibilità di copie arretrate è limitata, salvo esauriti agli ultimi 12 mesi.

ISSN 1122-1313

© RCS Libri

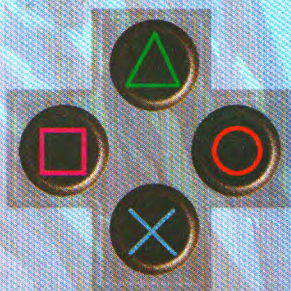
Per informazioni, richiesta cheats, consigli e tutto il resto scrivete a...

INDIRIZZO FAX:

Planet PlayStation 02/43980181

INDIRIZZO E-MAIL:

playstation@planet.it



Mese ricco mi ci ficco. Ma talmente ricco che ti costringe a guardare ansiosamente il calendario per controllare di non aver silenziosamente

saltato tre stagioni ed essere piombati in piena zona natalizia. Il controllo produce effetti rassicuranti: siamo a primavera 2000, e mentre scrivo sono ancora a distanza di sicurezza dal 1° aprile. Insomma, le prime quaranta pagine di questo numero sono tutt'altro che uno scherzo.

Ha debuttato la PS2 giapponese, e noi abbiamo subito messo le mani sul primo esemplare atterrato alla Malpensa. La macchina è semplicemente mostruosa e multifunzionale, ma soprattutto (ed è quello che a noi interessa) permette un livello e qualità di gioco straordinario. Qualsiasi problema di messa a punto del mezzo sarà sicuramente risolto prima di settembre, quando 'il principe nero' invaderà le sponde italiane.

Avevo già questa sensazione, ma vedendola 'dal vivo' ho avuto la conferma che pochi potranno resistere al suo fascino. Tranquilli, il futuro della specie è più che assicurato.

Qualcuno potrebbe pensare che la produzione di giochi di prima generazione possa subire gravi battute di arresto, in attesa del lancio definitivo della nuova console. Sbaglia. E come prova decisiva offriamo le pagine dei Planet Game di questo mese. Quattro 'gioconi', uno più forte dell'altro, ognuno assolutamente indispensabile per una raccolta da vero appassionato. Chi ha la bontà (e pazienza) di leggere questa colonna ogni mese sa della mia passione per Die Hard. Passano gli anni, le stagioni e le mode, ma quando voglio veramente divertirmi estraggo la mia 'Protector' e vesto i panni di McLane in difesa dell'aeroporto invaso dai terroristi. Il secondo episodio ci porta a Las Vegas e ricalca la triade azione-sparatutto-simguida del primo. Squadra che vince non si cambia. Non c'è più il volto di Bruce Willis, ma poco importa. Ci si diverte ancora.

E parecchio. Nella sua recensione Pitone si domanda se i vecchi fan si accontenteranno di un remake quasi fedele del primo episodio. Risponde uno sfegatato e antico fan: "Questo è esattamente quello che volevamo. Ci mancava solo che anche McLane si trasformasse in una Laracroftina qualsiasi. A noi piace così. Supercafone con pistolone e canotta unta".

ISS PRO è quanto di meglio si sia mai visto nel campo della simulazione calcistica. Non avrà dalla sua la spinta commerciale di FIFA, ma è sicuramente il prodotto di punta del genere. Tutti i nostri redattori sono d'accordo e, salvo una localizzazione poco accurata, direi che siamo in presenza di un vero e proprio capolavoro. Mentre scrivo non conosco ancora il risultato del grande torneo ISS Pro fra tutte le redazioni Play. Spero che Delmonaco, Prosperi e Pitone abbiano vissuto un pomeriggio all'altezza delle loro chiacchiere redazionali. Vi terremo informati. Syphon Filter era stato giudicato come il gioco dell'anno nel 1999. Pitone (sicuramente parziale) ritiene che il secondo episodio sia il vertice del 2000. Noi che abbiamo ancora mantenuto qualche piccolo attaccamento alla realtà possiamo confermare che anche Syphon Filter 2 vive all'altezza del predecessore. Chi si è appassionato alle avventure di Gabe Logan troverà pane per i suoi denti, per aguzzi che siano.

Sono costretto a ripetermi con i complimenti anche per F1 2000, che permette finalmente di giocare al campionato attuale. Niente più competizioni che sanno di rivincita. Qui si fa sul serio, in contemporanea con le gare trasmesse in televisione. E chissà che qualcuno dei nostri fenomeni redazionali non sia capace di far vincere il mondiale alla Jaguar di Irvine. (A proposito: a mio avviso il mondiale, quello vero, è già stato assegnato a Schumacher, a prescindere da quello che si vedrà in pista. Non avete anche voi questa sensazione?).

Tanta, tantissima carne al fuoco in questa puntata di Planet PlayStation. Non c'è più tempo per le parole. Vi lascio, ché Die Hard mi aspetta.

Roy Zinsenheim

infoline +39 038 182 104
diepizzi@tin.it



www.truckzone.it

TRUCKZONE®

A CURA DI CHRISTIAN PETTINI

Marzo, marzo pazzarello... ma anche aprile non scherza. Tantissimi rumours sotto l'albero PlayStation, con titoli pronti per essere lanciati sul mercato e altri in fase di completamento. Ci sarà da divertirsi nelle prossime settimane. Intanto beccatevi le indiscrezioni, 'succose', su WCT e Final Fantasy XI!

WCT**Genere:** Racing**Casa:** Codemasters**Data di uscita:** maggio 2000

Codemasters sta sviluppando nei suoi uffici un racing che affiancherà le due serie di Colin e TOCA. WCT sta per "World Racing Championship", e infatti le piste presenti (23 in tutto, certo un buon numero) hanno le più varie localizzazioni: Nord e Sud America, Asia, Europa e non manca il continente australe. Le macchine (42, comprese quelle segrete da sbloccare a suon di risultati) sono riproduzioni fedeli dei modelli più noti: Audi, BMW, Alfa Romeo, Chrysler... Durante le scorribande tutte le vetture potranno subire deformazioni in seguito agli incidenti, le collisioni avranno effetti sulla carrozzeria ma anche sulle prestazioni. Attendiamo con ansia questo ennesimo racing che viene da una softhouse che i driving li sa fare e pure bene...

**WALT DISNEY WORLD QUEST: MAGICAL RACING TOUR****Genere:** Racing fumettoso**Casa:** Eidos**Data di uscita:** aprile 2000

Crystal Dynamics, il team che ha sviluppato i Pandemonium! e i Gex, sta sviluppando un altro gioco colorato e disimpegnato, ma non si tratta di un platform poligonale, né 2D né 3D. Uditte udite (tanto lo avete capito dal nome) si tratta di un racing fumettoso, che cercherà di superare l'eccellente Crash



Team Racing. Usando la licenza Disney (che ha recentemente arricchito un Tetris) si presenta quindi allo scontro con un'atmosfera adeguata allo scopo e di sicuro fascino. La grafica sembra accattivante e rappresenterà luoghi noti ai frequentatori dei Luna Park Disney, offrendo livelli ispirati a **Jungle Cruise**, l'**Haunted Mansion**, il **Big Thunder Mountain Railroad** e le

**Space Mountains.**

Una modalità multiplayer riservata a due soli giocatori potrebbe però far perdere in partenza il confronto con il campione della categoria, il citato Crash Team Racing.

infoline +39 038 182 104
piepizzi@tin.it



www.truckzone.it

TRUCKZONE®

SNO-CROSS CHAMPIONSHIP RACING

Genere: Racing

Casa: Crave Entertainment

Data di uscita: estate 2000

Nei mesi caldi uscirà un gioco che ricorda molto da vicino il buon SledStorm. Per i deboli di memoria, SledStorm - e questo Sno-Cross, obviously - proponeva gare a bordo di motoslitte. Tale ambientazione è certo originale. Gli USD, già sviluppatori di **No Fear: Downhill Mountain Biking**, useranno una versione perfezionata del motore che muoveva il loro precedente lavoro, a



sua volta derivato da quello dei TOCA, casa Codemasters. L'aspetto sembra avvincente, con

motoslitte grosse e cattive. Gli effetti di luce appaiono molto molto convincenti e spettacolari e saranno un degno contorno a un titolo la cui qualità speriamo che sia superiore a quella del precedente No Fear. Probabilmente verrà inserito un **editor** per costruire le proprie piste; ma ad aumentare la longevità contribuiranno diverse modalità di gioco, articolate in molte competizioni differenti, oltre a una opzione **multiplayer** a due che sembra molto interessante.

CLASSIFICA DEI PIU' VENDUTI

(dati dal 28 febbraio al 20 marzo 2000)

1 - ISS Pro Evolution



2 - Resident Evil Nemesis



3 - Gran Turismo 2



4 - Fear Effect

5 - Toy Story 2

6 - Pacman World

7 - Vigilante 8

8 - Cool Boarders 4

9 - Rollcage Stage II

10 - Rally Championship

11 - Fifa 2000

12 - Superbike 2000

13 - International Track & Field

14 - Die Hard 2

15 - F1 2000

Dati forniti da:

• Gualini commerciale - Garlasco (Pavia)

UN ENNESIMO GDR DA SQUARESOFT

Genere: GDR

Casa: SquareSoft

Data di uscita: luglio 2000

Silenzio: c'è un nuovo GDR e parla Square. Si tratta di un gioco di ruolo che soffre dell'annoso problema del doppio nome, uno per l'Oriente e un altro per l'Occidente. In Giappone è

noto come **Dew Prism**, mentre l'Occidente (almeno gli USA, non si sa se l'avremo pure noi stupidi europei) lo conoscerà sotto il meno carismatico nome di **Threads of Fate**. Si tratta di un GDR che presenta molti elementi arcade, più precisamente platform; e richiama un altro grande

titolo, Brave Fencer Musashi. Il motore che gestisce il gioco è interamente poligonale e si presenta molto bene, arricchendo una trama che sembra molto interessante. Tocca vedere se, almeno questa volta, Square regalerà agli appassionati europei la loro brava versione PAL...

LUNAR 2: ETERNAL BLUE

Genere: GDR

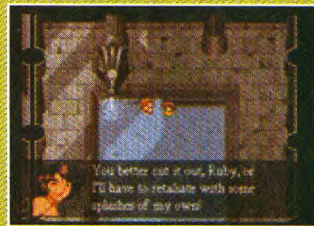
Casa: Working Designs

Data di uscita: giugno 2000

Un GDR classico apparso per Sega CD (ovvero un normale Mega Drive 16 bit equipaggiato con un lettore CD) sta per raggiungere le nostre PlayStation. Si tratta di una trasposizione molto fedele e rispettosa dell'originale; infatti offre tutti i personaggi, le ambientazioni e la storia dell'originale.

Come operazione assomiglia, insomma, alle riedizioni dei vecchi **Final Fantasy** (i capitoli 5 e 6)

recentemente comparsi in Giappone e presto oggetto di una recensione. Questa versione PlayStation si avvarrà però di una feature interessante legata alla disposizione di oggetti e magie all'interno dell'area di gioco,



che differirà. Inoltre, la PSX version si avvantaggerà della sviluppata palette della console Sony per offrire un'area di gioco più colorata e accattivante, pur mantenendosi strettamente bidimensionale. Il sistema di combattimento è molto evoluto e interessante e ben supporterà la trama, ricca di colpi di scena e segreti. Gli appassionati dei GDR vecchio stile avranno sicuramente un titolone con cui divertirsi e passare le più preziose ore notturne... e magari anche qualcuna diurna!



FINAL FANTASY IX: LE PRIME INDISCREZIONI

Genere: GDR

Casa: Che domanda scema...

Data di uscita: ottobre in Oriente

Square ha cominciato a diffondere le prime notizie circa la prossima puntata della celeberrima serie di **Final Fantasy**.

Giungerà sicuramente sulle nostre PlayStation, il primo capitolo ad apparire sulla Play 2 sarà quello "a doppia cifra". Dopo due puntate di ambientazioni futuristiche, Square tornerà all'antico offrendo un'ambientazione medieval-fantasy basata su spade, magie, streghe e



castelli incantati; opera di questo ritorno è la mano del grande **Yoshitaka Amano** che, nuovamente a capo di un progetto Final Fantasy,

riproporrà le ambientazioni a lui più care. Il look dei personaggi sarà di nuovo deformed, simile a quello di Chrono Cross piuttosto che a quello del settimo capitolo della serie. Le notizie ufficiali che sono state diffuse, di fatto, terminano qui; sicuramente possiamo fin d'ora affermare che si tratterà di un gioco epico nella trama e nelle dimensioni, mentre voci di corridoio affermano che verrà accantonato il sistema delle Guardian Forces, ritenuto "pesante" per lo svolgimento delle battaglie. Staremo a vedere.

ROCK THE RINK

Genere: Sport
Casa: Electronic Arts

Data di uscita: inizio aprile

Dopo una lunga e ininterrotta serie di seri simulatori di hockey, mamma

EA sta sviluppando un titolo sportivo affatto simulativo che si basa sempre sull'hockey su ghiaccio ma ne stravolge le regole. Si tratta di scontri **tre**



contro tre (quattro contro quattro se si contano anche i portieri) da disputarsi a colpi di mazza più che a base di strategie e tattiche di



difesa e attacco. L'accento è posto interamente sull'azione, e questo gioco sembra proporsi come l'equivalente di NBA Jam nel campo dei giochi di hockey. Anche i tornei effettuabili non richiamano i tabelloni ufficiali NHL, e sono basati su scontri che possono coinvolgere fino a **otto** giocatori umani! La buona grafica supporta una giocabilità più fluida e meno rigorosa di quella delle simulazioni, per un prodotto che sembra interessante e divertente.

X-MEN: MUTANT ACADEMY

Genere: Picchiaduro

Casa: Activision

Data di uscita: estate 2000



La **Paradox** sta sviluppando un picchiaduro che ha come protagonisti i famosi **X-Men**, protagonisti di una serie di comics molto famosa negli States. Sfruttando una licenza già abusata da Capcom, **Activision** vuole però offrire, per la prima volta nelle trasposizioni ludiche degli X-Men, un impianto grafico tridimensionale. Anche la meccanica di gioco sarà interamente tridimensionale e lo spostamento nelle arene sarà totalmente libero, ricordando quello di Wu Tang e del triste Shaolin. La grafica è molto bella e gli sfondi sono particolareggiati tanto da richiamare con ottima efficacia quelli della serie cartacea. Il gioco prevede una modalità multiplayer a due che aumenterà il divertimento e la longevità del prodotto.



STOP PRESS - STOP PRESS

• La **Atlus** sta sviluppando **Persona**, un gioco di ruolo davvero epocale che uscirà (in Giappone, ovviamente) questa estate. Un gioco mitico, che fece la sua comparsa su Mega Drive (proprio all'esordio!), sta per tornare sia in sala giochi che sulle nostre PlayStation!

• A proposito di miti, i **Bitmap Brothers**, un team britannico a cui si devono grossi successi ai tempi di Amiga, stanno per rilasciare il terzo capitolo di **Speedball**: un gioco di squadra futuristico che mixa atmosfere alla Rollerball con le regole del calcio e del basket, spingendo soprattutto sulla violenza dell'azione.

• Si mormora che un team di sviluppo stia lavorando sulla trasposizione digitale del blockbuster cinematografico della scorsa stagione: **The Matrix**. Si tratta di voci da confermare, ma la notizia fa ben sperare...

• "Zio" **John Madden** sta per tornare, ancora una volta su PSX, ancora una volta da **EA**. Invece di football, però, sarà un simulatore di bridge: a cosa volete che giochi ormai, l'atteso John? Sto scherzando, ovviamente: sarà un nuovo simulatore di football americano.

• Tra un gioco di wrestling e un altro, **THQ** sta sviluppando il seguito dell'interessante simulatore di bowling, il **Brunswick Pro Bowling**. Dopo aver rotto il polso della mano destra, se voglio ancora giocare a bowling non posso far altro che attendere questo prodotto!

SILENT BOMBER

Genere: Shooter

Casa: Bandai

Data di uscita: primavera (in Giappone)

Silent Bomber è uno dei pochi prodotti **Bandai** a non godere di licenze o ambientazioni tratte da anime/manga. Si tratta di uno shooter che si presenta molto simile ad **Apocalypse**. Il feeling, almeno nelle intenzioni degli sviluppatori, richiama quello della serie di Contra di casa Konami. Quindi, avremo una azione frenetica e incessante, in grado di coinvolgere il giocatore grazie anche ad armi da usare con un certo senso. L'ambientazione futuristica informerà tutta la realizzazione, dai nemici alle aree di gioco fino agli intramontabili nemici di fine livello.



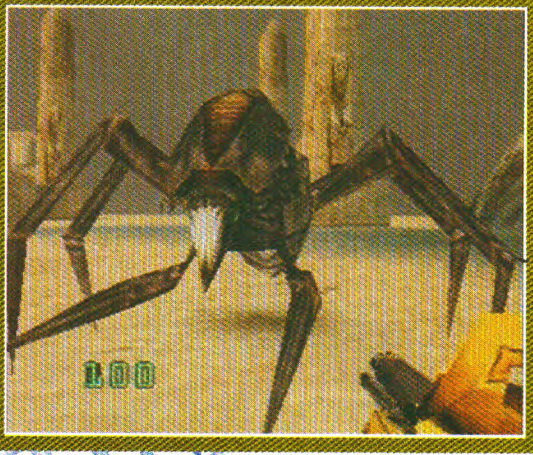
PROJECT: ARMORINES

Genere: Shoot 'em up in prima persona

Casa: Acclaim

Data di uscita: luglio 2000

Palesamente ispirato alla nota pellicola di qualche stagione cinematografica passata, Starship Troopers, questo **Armorines** vi metterà nei panni di un soldato dello spazio che deve affrontare orde di nemici simili a insetti giganti. L'ambientazione è quella di un fumetto Acclaim (compagnia impegnata in più settori dell'intrattenimento, dai videogames ai comics, insomma...) di buon successo. L'**Intelligenza Artificiale** costituirà uno degli elementi di maggior fascino del gioco, offrendo una sfida molto coinvolgente. Saranno presenti molte armi tecnologiche cattive e spettacolari: contribuiranno al successo di un prodotto che sembra di ottima fattura, che però appartiene a un genere che finora ha riscosso poco successo su PSX.



IL DUCA RITORNA SULLE NOSTRE PLAY!

Genere: Azione

Casa: GT Interactive

Data di uscita: estate 2000

La **N-Space**, per conto dell'etichetta **GT Interactive**, sta sviluppando il terzo capitolo della serie di Duke Nukem. Il sottotitolo, **Planet of the Babes**, unisce due elementi ("Planet" e "Babes") che lasciano ben sperare per la qualità della realizzazione, non so se mi spiego... Dopo un primo capitolo in prima persona, la saga di Duke si è adattata al trend tipico delle produzioni per Play offrendo una visuale in terza persona "alla Tomb Raider". La giocabilità si assesterà su ottimi livelli, con uno sfruttamento intenso ma intelligente del supportato **Dual Shock**. Le armi si annunciano molto interessanti, la tecnica di gioco, invece, pure: si parla di alta risoluzione e validi effetti speciali. Ci saranno **14 livelli** enormi per il gioco in single play, ma anche l'esperienza multiutente (riservata a due amici) sarà interessante grazie alla presenza di **6 arene** dedicate al multiplayer.

Le piton@te

A CURA DI Alessandro 'Pitone' Seccafieno

3, 2, 1... CONTATTO!



ccoci di nuovo insieme per il consueto appuntamento mensile con le vostre lettere. Abbastanza plasticato come inizio? Posso essere ancora più banale, se volete! Nella

sezione Quickstart, ormai diventato il ricettacolo di tutte le vostre 'sensazioni' del mondo PlayStation, troverete tutte le risposte che cercavate. Purtroppo, per problemi di spazio, non è stato possibile inserire proprio tutti. Ma vi ho letto! So che esistete. A questi sfortunati

prometto che troveranno le loro risposte nelle Pitonate del prossimo numero. Non mi credete? Ecco i nomi: **Iovine da Portici (NA)**, **Marco 'Beraz' da Alzate Brianza (CO)**, **Davidvale (e mail)**, **Roberta Russo (e mail)**, **Luca Mammana (la sua prima e mail)**,

Claudio (fax con un cellulare Wind), **Nicola Magli da Brescia**, **Luca** 'quello che vuole sapere di Winning Eleven 5' e **Andrea Nicora**. Bene, se ora non trovate il vostro nome in queste due pagine, allora il messaggio non è mai arrivato. A presto!

QUICK START - IN BREVE...



imone 'Raptor' Passafaro da Roma.

Se hai un appuntamento fisso con l'edicolante, sono problemi tuoi. Io preferisco vedermi con la tabaccaia... Bella l'idea di allegare gli adesivi a Planet, ma abbiamo finito tutta la colla. La sfida dei record tra i lettori è un'idea che mi era venuta tanto tempo fa e che avrebbe dovuto trovare la sua realizzazione nei primi numeri delle Pitonate. Purtroppo ho subito dei tagli nello spazio a mia disposizione e se voglio rispondere a tutti, devo usarlo per questo. Sorry! Più spazio alle cheats! Ancora di più? Senti, se fosse per me, io non le metterei proprio! Figurati dare più spazio... Anche secondo me il terzo Tomb Raider è stato il peggiore; non scordarti però che ha introdotto il sistema di scelta degli schemi. Un'innovazione piacevole e degna di lode; magari inutile, ma almeno ha dimostrato che qualcuno PROVA a fare qualcosa per migliorare il gioco. Io pensavo che ormai fosse un processo automatizzato tipo catena di montaggio con le scatole dei giochi che escono da sole ogni Natale... Le guide sui giochi di guida sono tutt'altro che inutili! Quando ti viene indicato di "...fare una derapata alla seconda curva" ma non sai cos'è una derapata, se la guida è seria, dovresti trovare una sezione che ti spiega come eseguirla. Le soluzioni di Tomb Raider IV e Resident Evil 3 le potrai trovare in edicola sotto forma di Guida PlayStation, lo stesso marchio con il quale sono uscite le guide di Metal Gear Solid, Syphon Filter, Tomb Raider I, II e III, Guerre Stellari e FIFA, This Is Football e Winning Eleven 4. Le fonti, come al solito, sono garantite al 100%. Ma veniamo al tuo ultimo problema: Lara nuda. Guarda, provo a scrivertelo in stampatello: NON CI SONO CHEAT PER VEDERLA NUDA! Pervertiti! D'accordo, piace anche a me; almeno io non insisto sul videogioco e consulto il mio archivio di Playboy. Se tuo fratello persiste nel voler giocare a Gex 3, ti consiglio di fargli vedere qualche film educativo come 'Sapore di Zia' o 'Tesoro, Cambiamo Canale'. Se insiste sui videogiochi, sopprimilo nel sonno.

Antonio Borriello da Torre del Greco (NA) è ormai una presenza costante nella posta e nella mia vita (me lo sogno di notte...). Proveremo a toglierti lo sfizio e a pubblicare una nostra foto; come ho già detto, la vedrai probabilmente in contemporanea al servizio sull'uscita

europea della PS2. Questo numero di Planet dovrebbe chiarire molti dei tuoi dubbi, visto che contiene sia Syphon Filter 2, Die Hard 2 e la preview di Tenchu 2. Se ti piacciono i simulatori di volo, ti consiglio Eagle One, ma se non sei sicuro è meglio che risparmi i soldi. ISS si è confermato il capolavoro che ci aspettavamo e Alfredo, tuo compaesano, lo ha spolpato per bene; troverai anche i pareri di Lucio, Christian e il mio. Metal Gear al cinema? Magari!... Continua a farci pubblicità e io continuerò a pubblicarti! **Roberto Amorini da Castellarano (RE)** è una new entry ed esplode nel mondo di Planet alla grande. Delle due ipotesi che proponi riguardo alla recensione di GT, quella corretta è senz'altro la seconda: ho scritto delle boiate. Come avrai potuto leggere nel numero di marzo, però, ho già chiesto scusa. D'accordo con te nel giudicare eccessivamente macchinoso il sistema dei record di pista e troppo poco restrittivi i parametri di gara; anche a me sarebbe piaciuta la pioggia, ma evidentemente la Poliphony non la pensa come noi. Non penso che comunque tu ti possa ritenere 'fregato'. Rifletti su questo: se anche nella recensione avessi indicato tutto

correttamente, cosa avresti fatto, non avresti comperato GT2? Non ci credo! Ecco **Marco Moretti da Sondrio** che si fa sotto chiedendo cheat per GT2. Anche qui mi devo ripetere: NON CI SONO CHEATS PER GT2! Riflettete: se avessero fatto cheats per GT2 o Metal Gear Solid, quanto pensate che vi sarebbero durati questi giochi? Il 93 di Delmonaco a Le Mans sarà forse un tantino alto, ma che ci vuoi fare, anche Delmonaco lo è... La tua richiesta è stata accolta e in questo numero troverai ISS Pro con la recensione di Alfredo e i pareri di altri fighissimi recensori. Tra 007 Tomorrow Never Dies e Mission: Impossibile sceglierai il primo, più che altro per la passione nei confronti di Bond: come ben sai, nessuno dei due è un gioco

riuscito; anzi, sono piuttosto scadenti entrambi. Se ti piacciono i giochi di quel genere, la direzione è una sola: Syphon Filter 2. Simulazioni di stecca? Solo di stecca no; magari, nei simulatori di biliardo che ci sono in giro (Pool Hustler, Jimmy White's Snooker e affini), esiste questa modalità di gioco. Che, per caso sei un giocatore? Potremmo parlarne...

Daniele La Monaca da Sciacca (AG): sei stato perdonato da Pettini per averlo fatto rinchiudere nelle celle della redazione. Ora però egli esige un tributo di sangue o, alternativamente, delle foto di donne nude. A te la scelta. Per quanto riguarda i Pokemon (Pitùpitù!), all'estero spopolano su altre piattaforme come il

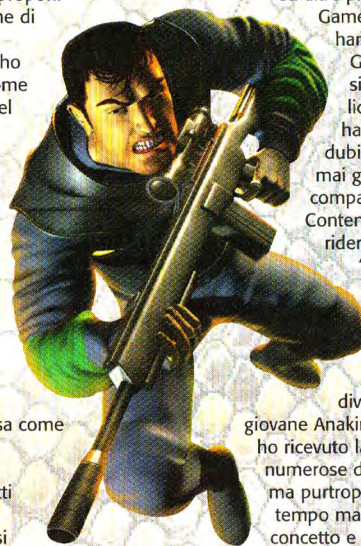
Gameboy e in Giappone hanno venduto più di GT2. Come ben sai, siccome sono su licenza Nintendo (che ha già le sue console), dubito che la Sony vedrà mai gli agguerriti draghetti comparire sulla sua console. Contento di averli fatto ridere! E arriviamo a **Dario**

'Zero' De Leonardis da Palagiano (TA), che ormai potremmo chiamare The Hammer: sei

diventato il paladino del giovane Anakin Bojangles. In effetti ho ricevuto la lettera con le numerose definizioni di 'stupido', ma purtroppo è arrivata fuori tempo massimo. Ho compreso il concetto e penso che sintetizzarlo con l'odiosa frase 'Stupido è chi lo stupido fa' sia purtroppo la cosa migliore da fare. Mi spiace di aver offeso qualcuno definendo stupido un album di Secchioni; probabilmente avrei centrato di più il paragone prendendo a esempio una qualsiasi performance live di Carmen Consoli. Pirateria, questa costante. Sei annoiato dai continui avvertimenti anti-pirateria che compaiono sul giornale? Mi spiace, ma è la verità. Dire che noi non avremmo un lavoro se non circolassero i CD masterizzati, è piuttosto eccessivo; mi piace pensare che se non ci fossero, la gente dovrebbe fare acquisti più oculati e quindi si affiderebbe alla stampa specializzata (noi) con molto più interesse. Punti di vista, ce lo insegna Kula World. Rachel e Ross torneranno insieme? E lo sanno tutti? Allora perché

guardate Friends? Conosco bene i problemi economici del sud (nella maniera in cui me li hai descritti) e capisco perfettamente la necessità di trovare una valvola di sfogo più economica, ma se partissimo da questo presupposto, si potrebbe arrivare ad autorizzare la micro-criminalità! D'accordo che con 15.000 lire ci si porta a casa un film di Orson Wells (mi potrei anche accontentare della sua voce in formato audio!), ma perché martellarmi le palle con "Delitto e Castigo"? Comunque sì, la pirateria è così diffusa in Italia proprio per via del nostro retaggio culturale; a questo va AGGIUNTO il problema dell'IVA (bel gioco di parole, eh?). Il link è un altro annoso problema: so che non è facile affiancare due TV, due console e due copie del gioco; ma QUANDO è possibile farlo, anche una sola volta in un anno, può regalare emozioni insostituibili. Io ne lamento la mancanza come se si trattasse di un surplus: è lì e se ce l'avete a disposizione, siete anche più invogliati a organizzarvi. Tutto qui. Non hai mai giocato in link a Wipeout 2097? Mi spiace, ti sei perso qualcosa; forse dovresti passare a trovarci... Per finire: sì, Antiseri e Reale hanno colpito il povero Anakin e i risultati si vedono sul suo volto, piagato dagli sforzi e dagli abusi.

Psycho da Terni (quello che l'altra volta aveva contestato la paternità del 900° di Tony Hawk) si fa risentire con più garbo e con notizie più precise. Ripeto: SO che il McIlwist NON È un panino e SO che indica un backside 540° gabbato. Non sapevo che l'aveva inventato McGill e, se sei sicuro che il primo 900° l'ha chiuso Danny Way, prendo per buona la tua dichiarazione. L'Hawk Twist l'ho menzionato io perché è così che nel gioco e nella realtà è ora noto il 900°. Ecco perché sostenevo a spada tratta la mia tesi. Il mio parere sulla realtà virtuale? Preferisco una piada col crudo, un bicchiere di Lambrusco e il pad in mano! Almeno finché non si riusciranno a raggiungere i livelli di Tron - nel senso che io voglio entrarci proprio come lui: niente simulazioni, tutto vero! Precisione: Internet NON È sciocco. Sarà noioso, a volte, girarci per ore senza trovare quello che si cerca e sarà anche dispendioso in termini di costi telefonici, ma non è sciocco. È utilissimo: c'è TUTTO quello che vuoi, tutto. Se riuscirò, ti farò leggere l'editoriale che Roy ha scritto sul numero di marzo di K PC Games e quello dovrebbe chiarirti le idee. E poi, me lo si



Carabattole, sghignazzate ed effluvi terreni del mondo PlayStation

lasci dire, SU INTERNET CI SONO UN SACCO DI DONNE NUDE! Alla fine l'hanno inventato per quello... **Carlo Ronchi da Firenze** ha dei problemi con NBA Live 2000; probabilmente li aveva anche prima perché ha comperato l'ennesimo gioco EASports con licenza. Di annoiare. Comunque le cheat che abbiamo pubblicato non funzionano come al solito e Carlo chiede aiuto: dovresti provare a collegarti sul nostro sito (www.mediagroup.cc) dove so per certo che ce ne sono di funzionanti. Hai un'Action Replay CDX? E perché? Cosa te ne fai? Domande lampo con risposte lampo per **Francesco 'Pedro' Pedrazzini**: ISS Pro è già disponibile come pure Superbike 2000, non esistono trucchi per GT2 e la macchina più veloce che si riesce a fare in GT2 è... Ammetto che sono disorientato: ogni volta che dico qualcosa su GT2, arriva qualcuno che mi smentisce. Ditemelo voi qual è la macchina più veloce di GT2! **Francesco 'Frank' da Roma** si lamenta per i voti di Mission Impossible e di 007, paragonati a Millennium Soldier Expendable. Il mio consiglio è quello di prendere i voti per quello che sono: numeri. Leggi bene le recensioni e fai questo esperimento: cerca di coprire il voto e danne tu uno al gioco dopo aver letto il testo, poi confrontali. Tra tutti e tre, io preferisco... Syphon Filter! Frank però, riesce forse a svelare il mistero delle celle di Phagan in Syphon Filter: secondo il suo concubino Andrea Benvenuti (ah, non è il tuo amichetto?), il segreto sta nel non far vedere al dottore i cadaveri dei soldati morti per evitare che si insospettisca e non apra la porta. Hey, grazie ragazzi! Forse avete salvato molte anime perdute! Sarebbe tutto perfetto se alla fine della lettera non trovassi scritta una frase piuttosto scomoda: Ligabue fa il rock. Non dubito che la matrice della sua musica sia quella, ma avrei una montagna di cose da dire in proposito; mi limiterò ad una semplice considerazione. Ligabue canta in italiano e questo lo esclude automaticamente dalla frangia dei musicisti rock; stessa cosa dicasi per tutti quei gruppi per i quali so che andate pazzi. Rock è una parola inglese, no? Liscio è italiana; all'estero si chiama folk e c'è in Germania, in Irlanda, in America.... A ognuno il suo: perché in Italia non c'è una parola che definisca questo tipo di

musica? Perché non ci appartiene, perché non abbiamo una cultura rock: "Che musica fai?" "Mah, io faccio roccia." "Sì, è io freedclimbing!". **Marco Di Maro (CS)** conferma che alla Eidos non hanno avuto il tempo (o la voglia) di inserire il diario di Lara in Tomb Raider IV. **Antonio e Gianlu da Lanusei** non si trovano d'accordo sul voto che ha preso Civilization II: ma era aprile 99, un anno fa!! Il 78 di Perna è sembrato troppo alto, visto che il gioco ha una grafica orribile. È vero, concordo; poi quei giochi mi annoiano da morire... L'Hyperblaster di Silent Hill, per quello che ne so io, dovrebbe essere nell'inventario, se hai effettivamente finito con un finale Good. **Alberto '85 di Torino** (mili, vai al Parco Valentino?) non riesce a trovare il numero di dicembre di Planet PlayStation: sarà forse perché c'era Lara seminuda in copertina? Stampare tutte le lettere che ci inviate sarebbe impossibile per problemi di spazio; è proprio per questo che esiste il Quickstart dove TUTTI, ma proprio TUTTI vengono accontentati. Il numero di cellulare nella recensione di X Files è un numero scritto a caso; ho però ricevuto notizie allarmanti che lo spacciano per il numero di telefono di un pericoloso criminale. O meglio, prima era una mite personcina comune; dopo che centinaia di lettori di Planet hanno cominciato a bombardarlo di chiamate pensando che fosse Delmonaco, si è dato alla criminalità. Per cui: non chiamatelo! Dove si trova Villa Bojungles? Beh, se ci leggi da un po', avresti dovuto racimolare abbastanza indizi per capirlo; tra l'altro c'è un sacco di gente di Torino. Comunque puoi paragonarla alla Bat-Caverna; si trova dispersa tra le montagne della Val d'Ayas, Valle d'Aosta. Sai dov'è, vero? Se 007 Tomorrow Never Dies ti è piaciuto, sono contento per te; questo dimostra quanto siano soggettivi i giudizi nei confronti dei giochi. Per quanti riguarda il concorso Exxposed per gli uomini, vale il discorso che ho fatto il

mezzo scorso: va bene, mandatemi pure le foto e noi le pubblicheremo. Rimango però perplesso da una richiesta del genere che viene da un MASCHIO. Sarà... **Mauro Vergani di Villa Raverio (MI)** può stare tranquillo: anche con la PS2 in circolazione, per almeno un anno (se non di più) i giochi per la vecchia Play continueranno ad essere prodotti. E noi non diventeremo Planet PlayStation 2! Avremo senz'altro una buona parte del giornale dedicata alla nuova Dea Nera, ma non cambieremo, state tranquilli. La questione dei record dei lettori è in procinto di partire e probabilmente verrà realizzata in collaborazione con la rubrica Deathmatch che si trova nel nostro sito Internet. Dare troppo spazio alla rete in un giornale di PlayStation, ci sembrava fuori luogo: ci sono tanti altri giornali che parlano di Internet, che noi volevamo rimanere il più aderente possibile al mondo PSX.

Non penso che esista un Dex Drive per Mac (l'apparecchio che serve per salvare i dati delle memory card su computer), anche se penso che a breve, usciranno diversi device del genere anche per voi 'sfortunati' utenti Mac. E il PC non è 'quella roba', OK? **Emiliano Rainoldi** lancia un rabbioso appello a mamma Sony per la fretta con cui ha fatto uscire GT2. Alcuni dei difetti che hai nominato, comunque, non sono bug: il fatto che tu possa correre con una macchina qualsiasi nei campionati nazionali di un Paese è normale.

Per attivare il cronometro nel GT Mode, devi effettuare le gare in Time Trial nell'Arcade Mode. Il fatto che il garage ogni tanto 'se ne vada', quello sì che è un bug! Non so dove siano i Dragster: qualcuno lo sa?? Rapporto conflittuale, il tuo, con GT2... Gio Wan Kenobi è uno jedi bloccato nel livello Fuga da Theed in Star Wars: The Phantom Menace per colpa di un tank. Per disattivarlo, devi girargli attorno e spegnarlo con la console manovrata da un droide. Se non ti è chiaro, forse il libro Guida PlayStation su questo gioco (scritto da un personaggio autorevole), potrebbe darti un mano. ISS

Pro non ha bug; è solo che ogni tanto il commento dopo la partita (praticamente sempre) non ha senso. Però almeno fa ridere! Diventare membri dell'Allegria Famiglia Bojungles? Non è cosa semplice: devi avere un sacco di requisiti. Facciamo così: nella prossima lettera chiedimelo ancora e io preparerò un attento test per vedere se puoi diventarne parte. Grazie a **Mario Irace da Pagani (SA)** per la sua barzelletta. **Carmelo Giarrizzo** vuole le cheats di Vigilante 8: Second Offense. Ma perché, l'hai comperato sul serio?! Quelle di Ghost in the Shell non le conosco, ma chiederò in giro. Tu intanto te lo sei visto il lungometraggio animato di Ghost in the Shell? Devi vedere che tette! Ci sono da chiarire alcune cose con **Dario 'Deos' Ignazzi**. Allora: io SONO un redattore di Planet PlayStation. E anche di altre riviste. E sono pagato per dire la mia; essere obiettivo è una scelta.

Non ho limitazioni di nessun tipo, eccezion fatta per il linguaggio scurrile e le foto di donne nude che ancora non mi lasciano mettere. Il mio accanimento contro la pirateria è dovuto sì a questioni lavorative, ma anche a un certo tipo di etica che ho deciso di rispettare; non nego certo che la mia posizione 'privilegiata' mi aiuta in questo. Ma se continuo a ribattere su certi concetti, è perché penso che possiamo migliorare lo stato delle cose, se ci mettiamo tutti d'accordo.

Siamo un popolo giovane, una classe sociale agli albori della sua esistenza che sta già cominciando a essere coinvolta nel Grande Meccanismo: qualche nostalgico direbbe 'nel Sistema'. Ma se troviamo dei punti di accordo, dei canoni a cui tutti tacitamente acconsentiamo, forse riusciremo a scrollarci di dosso la definizione di Generazione X che ormai ci portiamo tatuata sulla pelle. Comunque, è ovvio che per 'pirateria' intendo i cd masterizzati. Di cosa pensavi che parlassi, della nave del Capitano Morgan nell'Isola del Tesoro? Continuo a essere terrorizzato dal tuo occhio vigile e sono più che mai convinto che la paura fa 90. Riporto testualmente il PS della tua lettera: "Posso sapere cosa ti tocchi se li sotto è più vuoto del mio frigo dopo una mia visita?" Ti sei mai chiesto da dove arrivi il mio soprannome?

E soprattutto, hai una pallida idea di cosa posso fare io a un frigorifero?



DIRECTOR'S CUT



più che una correzione, una comunicazione che non trova spazio in altri posti del giornale. A pensarci bene, mi sento il gestore di una discarica... Nella sezione delle news, troverete una notizia riguardante **Silent Bomber**. Ebbene, proprio in chiusura di giornale, quando era praticamente finito, ci è arrivato in redazione Silent Bomber stesso. L'effetto è

stato perfettamente adeguato allo stile del titolo: una bomba! Mi sono gettato a pesce sulla preview e l'ho spolpata in pochissimo tempo per potervi offrire il servizio più rapido che ci sia! Altro che



Federal Express! In conclusione, abbiamo dovuto sacrificare le due pagine di hardware (ma nel prossimo numero vi promettiamo una recensione hardware speciale) per inserire il titolo;

purtroppo il resto del giornale era pronto e non abbiamo potuto modificare la sezione delle news. Dall'alto della mia (poca) indipendenza, sono riuscito a trovare uno spazio per comunicarvelo e farvi sapere che ce ne siamo accorti. Fate conto di leggere un giornale lunghissimo che, quando lo iniziate, ha solo delle news; quando arriverete alla fine, sarà ora della preview! Planet PlayStation: l'unica rivista che ti dura una vita!

Playstation 2, l'ora della verità

DI CHRISTIAN PETTINI

PLANET SPECIAL

La PlayStation 2 è finalmente una realtà, bella, solida e... acquistabile! Infatti, rispettando i termini, nei primi giorni di marzo Sony ha lanciato sul mercato giapponese la console che ci accompagnerà per i prossimi anni. E noi di Planet, veloci e affidabili, l'abbiamo provata per voi!



Il primo impatto con il gioiello tecnologico che sostituirà la nostra

beneamata Dea Grigia è a dir poco suggestivo; è paradossale che un amante dei videogiochi come me, pur esperto e smaliziato, si trovi un po' in difficoltà di fronte a un semplice oggetto di plastica! Eppure, la nuova console Sony promette tanto che un po' di timore reverenziale, lo ammetto, l'ho provato. Nemmeno fossi un arbitro alle prime armi che deve dirigere Juventus-Venezia!

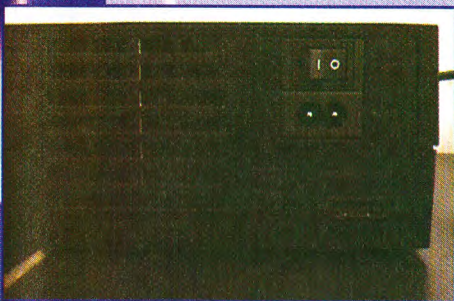


altre, a partire dal Master System e dal Nintendo NES 8 bit). L'aspetto scuro e severo, infatti, le dà un tocco di eleganza che la fa assomigliare a un più serio prodotto per l'intrattenimento. Ben conoscendone le caratteristiche, l'espandibilità, le prospettive, si può tranquillamente dire che il proverbio: "L'abito non fa il monaco" sia inadeguato e sbagliato!

UN VESTITO MOLTO ELEGANTE

La console si presenta con un look austero e serio, e l'aspetto esterno richiama molto le prime eleganti console - Atari VCS e Intellivision Mattel - che non si abbandonavano ai piaceri della plastica (come avrebbero fatto tutte le



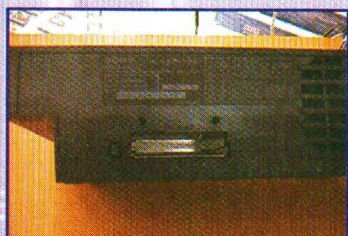


PORTE, PRESE E CONNETTORI

L'occhio di un esperto non può non cadere subito sulla gran quantità di **connettori**, porte & quant'altro faccia 'espandibilità': tutti questi simpatici accessori allargano il semplice concetto di 'macchina per giocare', sul quale si era basata la prima PlayStation.



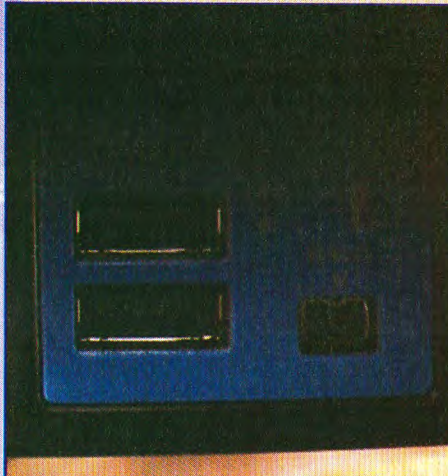
Evidentemente in Sony si sono accorti della potenzialità di un prodotto ludico non limitato solo alla semplice offerta di videogiochi, e hanno quindi pensato di offrire all'utenza planetaria un apparecchio dalle molte funzionalità.



UNA CONSOLE PRONTA A TUTTO

Anticipando feature che verranno approfondite in seguito, introduco come certe le notizie di una

notevole **espandibilità** futura: sicuramente compariranno tastiere, modem e Hard Disk che, similmente a quanto avviene con i PC, consentiranno la navigazione nella rete delle reti, **Internet**. Non mancheranno accessori secondari, come **Webcam** (piccole telecamere che consentono di inviare filmati in tempo reale, fungendo praticamente da videotelefono!) e memorie di massa più duttili come i dischi **Zip** (floppy disk molto capienti da utilizzare per trasportare 'fisicamente' le informazioni).



MUSICA E FILM!

Ovviamente l'offerta multimediale è al centro della politica Sony: le prospettive di sfruttamento della console in termini musicali sono a dir poco interessanti. L'utilizzo della PS2 per l'ascolto di **musica** è una delle principali caratteristiche su cui si baseranno le capacità non strettamente 'videogiocistiche' della nuova console. Grazie a Internet e al nuovo formato **MP3** (che possiede una qualità simile a quella degli attuali CD audio, ma con una necessità di spazio molto ridotta) con la console Sony sarà possibile scaricare canzoni e interi album per poi ascoltarli tramite appositi lettori, attualmente allo studio. Naturalmente il lettore **DVD** interno alla console, che verrà sfruttato per i giochi più sostanziosi, consente la riproduzione dei film che sfruttano tale supporto, facendo della PlayStation 2 un acquisto interessante anche per chi, poco interessato ai videogiochi, cerca un prodotto versatile per la musica e/o i film in DVD.

LA ESPANDIBILITÀ FUTURA, TRA TASTIERE E DRIVER

Entriamo nella parte più specificamente tecnica. Le **porte**, oltre alle due per i **pad** e le **memory card**, sono molte: chi conosce i computer non faticherà a

individuare porte **USB** e **PCMCIA**. Ci sono infatti ben due connettori USB: la sigla sta per Universal Serial Bus e indica una porta che permette la connessione di diversi tipi di periferiche, dalle **tastiere** agli **scanner**, dalle **macchine fotografiche digitali** alle **stampanti**. È una porta seriale, ovvero un tipo di connessione che trasmette le informazioni (i bit, per esser proprio precisissimi) solo uno alla volta; ma questa operazione è talmente veloce che la trasmissione prevede circa un Megabyte al secondo, superando quindi l'apparente limite del 'un bit per volta'. La porta PCMCIA è invece una porta di collegamento praticamente interna, che facilita l'espandibilità della macchina con apparecchiature hardware che di fatto si collegano direttamente alla scheda madre, come se fossero connettori interni. A queste porte se ne affianca una di un altro tipo ancora, che nessuno ha mai visto né può riconoscere: la documentazione, interamente e intransigentemente in giapponese, non chiarisce neppure mezzo dubbio purtroppo...

LE COMPLICAZIONI PER SFRUTTARE APPIENO LE POTENZIALITÀ DELLA PLAYSTATION 2

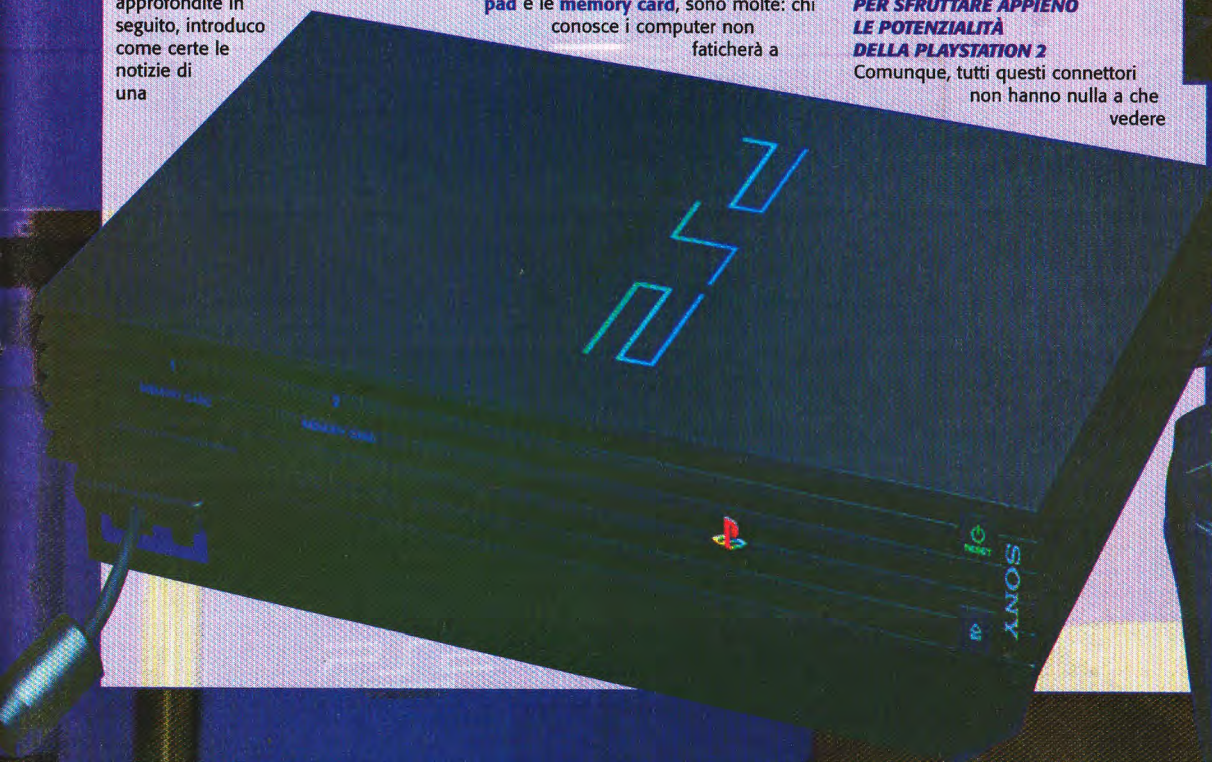
Comunque, tutti questi connettori non hanno nulla a che vedere

IL LETTORE DVD

La possibilità di utilizzare la PS2 per vedere film in DVD è certo una feature più gradita di quella, proposta dalla PS1, di ascoltare CD audio. La nuova console permette senza problemi di vedere i DVD di **Matrix** o **Armageddon**; tuttavia, anche per questa funzionalità è necessario fornire alla macchina i famigerati **driver**: prima di vedere un film occorre scaricare sulla memory card (ecco perché è così capiente!) un piccolo programma che 'insegna' all'apparecchio come si legge un DVD. Questa operazione, in realtà, non è affatto complicata e ben chiarisce quanto detto a proposito della necessità di scaricare i driver per far funzionare le varie periferiche hardware (modem, Zip ecc).



Per vedere i film in DVD con la nuova PlayStation bisognerà scaricare un programma (inserito nel CD presente all'interno della confezione) che contiene il software necessario all'utilizzo della console come lettore DVD.



RAGAZZI, QUESTI SONO I PRIMI GIOCHI!

Al momento dell'uscita, in Giappone, la line-up presentava molti titoli, alcuni dei quali abbiamo potuto provarli personalmente.

RIDGE

RACER V5

Sicuramente il gioco più interessante tra tutti quelli provati! Si tratta dell'evoluzione, anzi dell'elevazione a potenza, dei primi Ridge Racer. Il gioco rimane sostanzialmente arcade, e il feeling di guida non vuole essere realistico.

Analizzando la componente arcade, possiamo assolutamente affermare che Ridge V5 sia quello che Sega Rally non è mai riuscito a essere: un arcade impressionante graficamente e giocabile al massimo, con un feeling di guida immediato seppur basato su uno spettacolo a base di derapate e controsterzate. **Ridge Racer V5** per PlayStation 2 è sicuramente tutto questo, anzi ne rappresenta il massimo. Il divertimento che si trae da una partita a Ridge V rappresenta davvero qualcosa di nuovo,



probabilmente è la prima dimostrazione della potenza dell'Emotion Engine. Infatti, si coglie perfettamente una cura del modello di guida per lo sviluppo del quale serve una potenza che le attuali macchine da gioco non hanno. E questo fa certamente, di un gioco di guida, un gioco in cui guidare è una esperienza ludica diversa e superiore... Come è usuale per le vetture dei Ridge Namco, l'assenza delle licenze ha costretto gli sviluppatori a creare dei modelli solamente ispirati a quelli realmente esistenti. Con queste mani ho guidato quella che sembra proprio una Ferrari, e il modello di guida appaga davvero, tra derapate al limite e controsterzoni 'da paura'. Con il volante analogico (**Mad Catz** per PlayStation 1, per la cronaca) il feeling di guida è assolutamente inarrivabile, su un altro pianeta. La seconda macchina che ho avuto il privilegio di guidare "vorrebbe ma non può" essere una



Porsche; in questo secondo caso, la guidabilità è altrettanto buona ma la macchina è inchiodata all'asfalto; sebbene più serio, questo atteggiamento è certamente meno appagante. La **grafica** la vedete da soli dalle immagini a corredo: non ci si crede. Ma è vera. Le **macchine** e le **piste** presentano un grado di dettaglio che non è nemmeno concepibile, una ricchezza impossibile... Abbiamo atteso tanto un gioco simile, un sogno finalmente si avvera.



STREET FIGHTER EX 3

Il picchiaduro Capcom mantiene la veste poligonale garantita dall'appartenenza alla serie "EX". La **grafica**, come potete vedere, è assolutamente stratosferica. La **giocabilità**, però, è solo buona: in effetti, il gioco non è così divertente come poteva essere. Appare molto 'leggero', nel senso che la profondità non è esasperata, la tecnica latita e il feedback ludico lascia a desiderare. I personaggi sono i soliti noti della serie, non manca nessuno dei lottatori più famosi. Le modalità di gioco non sono poche, ma purtroppo il feeling è scarso. Peccato; è il classico gioco che dà l'impressione di essere stato confezionato in fretta e furia con la colpevole certezza che avrebbe venduto 1) perché è Street Fighter e 2) perché per la PlayStation 2 non ci sono altri picchiaduro. Peccato.



A-TRAIN VI

In occidente conosciamo un solo **A-Train**; è arrivato dal Giappone nel 1993, finendo sui PC con la sua grafica 640 x 480 pixel nello splendore dei sedici (!) colori; con qualche colore in più è uscito, pochi anni dopo, pure su PlayStation. In



Giappone invece appartiene a una serie di culto (giunta infatti alla sesta release, non conosciamo bene le altre quando siano uscite e quali siano) e la versione per la Play 2 è arrivata puntuale come i treni che dovete gestire. Si tratta di un gioco **strategico**: dovete controllare una compagnia ferroviaria collaborando per lo sviluppo delle città raggiunte dalle vostre rotaie. La grafica è impressionante; gli scenari sono esplorabili a piacere e sono uno spettacolo: provate a entrare nei treni e ve ne renderete conto. Purtroppo il gioco, per via dell'argomento trattato e del testo in giapponese che ostacola umane comprensioni, non è fruibile affatto: le scelte strategiche devono avvenire sulla base di menu pieni di ideogrammi e il gioco, come vero e proprio 'gioco', è ingiudicabile.

KESSEN

Il gioco di strategia di Koei ha impressionato tutti quanti; come gli esperti prevedevano, le immagini erano relative a fasi di combattimento non gestite direttamente dal giocatore seppur calcolate in tempo reale. Fondamentalmente la fase di strategia precede quella degli scontri, che sono gestiti dal computer senza che ci sia la possibilità di intervento diretto. Purtroppo, non è possibile giudicare la fase di gioco, che si concretizza durante la lunga fase di pianificazione strategica. Infatti i menu, tutti in giapponese, non consentono a noi cristiani di comprendere il significato delle scelte offerte e, procedendo per tentativi, l'unica cosa che si riesce a comprendere senza problemi è la disfatta delle proprie truppe... Rimane uno spettacolo per gli occhi, ma è davvero ingestibile.



come questi se li comprano e li preferiscono a Ridge Racer, l'unico gioco di qualità ad avere un 'gusto internazionale'. Il Mah Jong per la PlayStation 2 è assolutamente un prodotto che non può interessare la più parte dell'utenza occidentale, tra cui il sottoscritto.

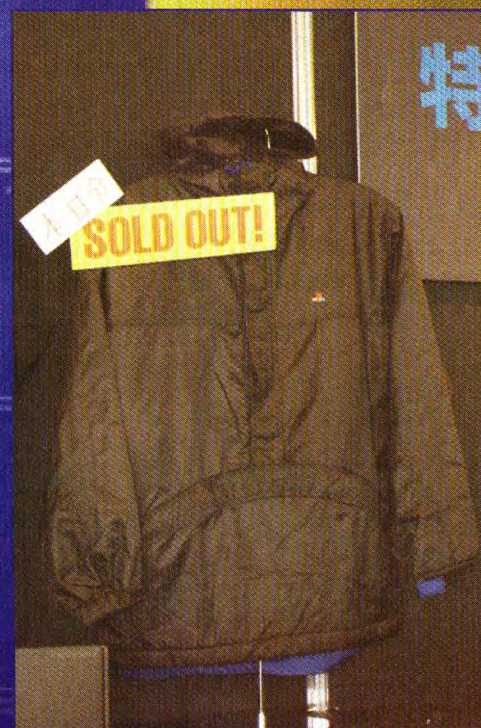
ETERNAL RING

Si tratta dell'unico gioco su DVD; questo la dice lunga sulla 'quantità' del primo gioco di ruolo. La grafica è incredibile: *Eternal Ring* si apre con una sequenza video che dura oltre dieci minuti e offre un'estetica assolutamente impareggiabile. La parte giocata è molto complessa, e questa complessità limita molto la fruibilità del prodotto. Infatti, oltre a non comprendere bene le sfumature della trama, è complesso pure gestire gli elementi sotto controllo; questo ovviamente deriva anche dall'assenza di qualunque vocabolo somigliante a un alfabeto occidentale. Per il resto, si tratta di un gioco sicuramente impressionante sotto il profilo cosmetico, ma anche la longevità impressiona: si parla di oltre 400 ore di gioco! È un peccato che un prodotto tanto sofisticato sia tanto limitato per chi non conosce bene gli ideogrammi e non sia disposto a gestire un gioco così profondamente e osticamente 'giapponese'.



MAH-JONG TAIKAI 2

Io la PlayStation 2, con il suo Emotion Engine e i milioni di miliardi di poligoni al secondo, l'aspettavo proprio per poter giocare alla ennesima riproposizione digitale del più noto boardgame giapponese... Francamente questo *Mah-Jong* è il titolo che, tra tutti quelli facenti parte la line-up, maggiormente conferma i miei timori: adesso, la Play 2 è un prodotto solo e soltanto per gli orientali, che magari giochi

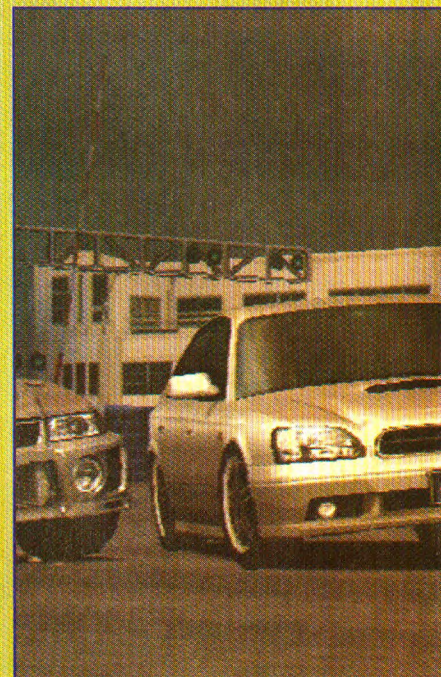


▲ PlayStation 2 significa anche marketing, e il merchandising creato dalla Sony per il lancio della console è diventato immediatamente oggetto di culto. Sold Out, dice il cartello. Fortunato chi l'ha preso.



GIOCHI NEL FUTURO

Alcuni titoli di grande richiamo sono stati rinviati al futuro. Le due assenze più dolorose, al momento del lancio, sono sicuramente quelle di **Gran Turismo 2000** e **Tekken Tag Tournament**. Il dolore per il rinvio a giugno di entrambi questi due titoli, comunque, non ci farà perdere di vista un fatto fondamentale: che la posticipazione servirà a sviluppare titoli completi e soddisfacenti, superiori per qualità globale a quelli presentati al momento dell'uscita.





Qui ribadisco che Street Fighter, come gioco, è proprio povero e dà netta la sensazione di essere stato fatto uscire solo per poter presentare qualcosa al momento del lancio.

JIKKYU WORLD SOCCER

Genere: Calcio arcade

Casa: Konami

Data di uscita: TBA (ovvero: To Be Announced, non l'hanno detto insomma!)

Si tratta del famoso soccer Konami. Si ispira alla serie di Perfect Eleven, quella comparsa per intenderci sul Nintendo 64. Quindi, l'accento non è posto sulla profondità di gioco e sulla tattica (che costituisce il 'credo' dei Winning Eleven che noi utenti PlayStation conosciamo), ma è tutto incentrato sulla fase arcade. La grafica offre giocatori il cui dettaglio supera di 25 (sì, avete letto bene: venticinque) volte quello visto nei giochi Konami per le attuali console.



DEAD OR ALIVE 2

Genere: Picchiaduro

Casa: Tecmo

Data di uscita: primi di aprile

Il picchiaduro Tecmo, dopo aver impressionato in sala giochi e aver conosciuto una ancor migliore versione casalinga su Dreamcast, si appresta a disintegrare l'audience con una versione per PS2 che promette meraviglie. Pare che sia stata persino implementata una versione per il gioco contemporaneo di quattro giocatori umani, che richiama molto il grande Wu-Tang. Aspettiamo con motia ansia.

MIDNIGHT CLUB: STREET RACING

Genere: Racing

Casa: Angel Studios

Data di uscita: autunno 2000

Si tratta di un racing molto

arcade, dotato di una veste grafica eccezionale. Non si conoscono ancora i particolari di questo prodotto, ancora alle prime fasi di sviluppo. Si sa solo che sarà basato su feroci inseguimenti sulle strade delle più famose città statunitensi, ma non si sa se lo stile sarà quello di Driver o di Ray Tracers. Comparirà anche una versione per PC; quando uscirà, ci divertiremo a fare interessanti confronti fra le due versioni...



PRIMAL IMAGE

Genere: Porcata giapponese

Casa: Atlus

Data di uscita: fine aprile

Si tratta di un singolare prodotto, nel quale controllerete un fotografo che ha il compito di scoprire nuove modelle. Molto maniaco, molto strano... Sì, insomma, ho detto che è molto giapponese!

ARMOURED CORE 2

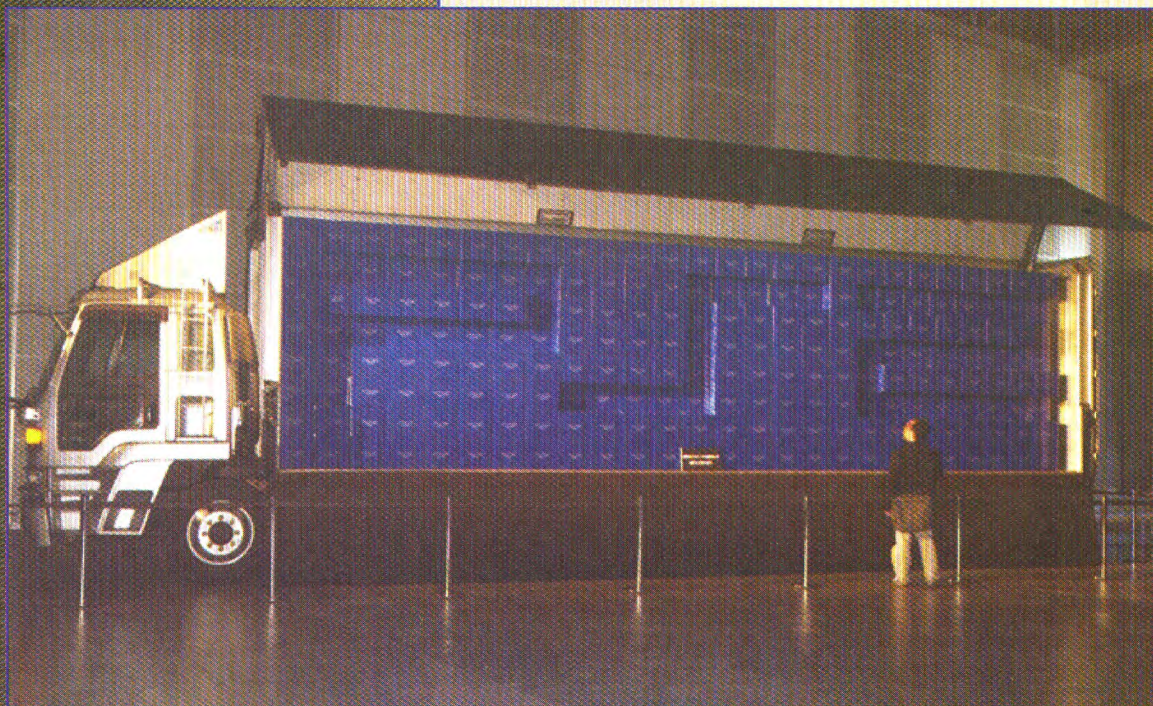
Genere: Shooter con robottoni

Casa: From Software

Data di uscita: luglio

Il miglior gioco di combattimento con i mech disponibile per PlayStation arriva pure sulla PlayStation della prossima generazione. Offre una grafica impossibile (il livello di dettaglio dei mech è inquietante) e sembra possedere una profondità di gioco notevole; e questo è provato dal numero di parametri che compaiono a video.





L'INTERESSE DEI MEDIA NON SPECIALIZZATI

Accanto a quelli che sono gli eccessi di un popolo che ha i suoi (insani) modi di vivere le proprie passioni, va registrato il fenomeno inverso: lo spazio che è stato dedicato alla nuova PS2 da parte di chi, invece, di videogiochi solitamente se ne frega. I media non specializzati (quelli sempre pronti a sparare a zero sul nostro hobby, insomma...) hanno accolto con molto entusiasmo l'uscita della nuova console Sony. Ovviamente, non effettueremo alcuna rassegna stampa come testimonianza; vogliamo semplicemente segnalare come le televisioni e i giornali (quotidiani e settimanali) hanno trattato la nuova PlayStation 2 come se fosse un nuovo 'strumento' e non una semplice console per giocare come potrebbe essere, che so, il Dreamcast... E in effetti sembra proprio che la PSX2 sia destinata a entrare nelle case come il televisore e lo stereo, fungendo da apparecchio per l'intrattenimento di tutta la famiglia.

con il semplice fatto ludico e non devono spaventare chi vuole solamente una macchina per giocare. Infatti, l'utilizzo delle periferiche da collegare tramite le suindicate porte è un po' complesso: collegare una tastiera NON È ome attaccare un pad alla console ma richiede un certo lavoro. Collegare appunto tastiere, modem, Hard Disk, è una operazione che avvicina la 'logica' della Play 2 a quella di un PC. Infatti sarà necessario, ogni volta che si effettua una connessione, fornire alla macchina le informazioni relative alla natura dell'hardware collegato, tramite programmi da scaricare su **memory card**, che prendono il nome di **driver**. Questa operazione non è di per sé complessa, ma certo appare fin da subito seccante il dover dedicare prezioso spazio sulla memory card ai programmi che servono per far funzionare le periferiche connesse. Tuttavia, il vero timore è che, come succede per i computer, all'utente sarà necessario aggiornare i driver (i programmi per far funzionare gli accessori connessi, appunto) per migliorare le prestazioni del sistema o, nel peggiore dei casi, per farle funzionare con efficacia, nella malaugurata ipotesi che le prime versioni dei driver siano programmate male, ciò che costituisce la norma per il mondo PC.

CD DRIVER SENZA DIFFICOLTÀ

È bene ribadire che: 1) questo futuro è solo il timore dei pessimisti e non è assolutamente detto che divenga realtà; 2) comunque, riguarda l'espandibilità e non intacca minimamente le funzionalità della console come mero videogioco; 3) è un fenomeno che verrà gestito con semplicità e 'pulizia', senza gli intoppi e le complicazioni semperne dei PC. Per comprendere la natura di queste 'complicazioni'

basta pensare al funzionamento del VCD dell'attuale PlayStation: nella confezione è accluso il CD demo che contiene un programma (da scaricare nella memoria principale della console) che genera immagini nel caso in cui l'utente voglia usare la PSX per ascoltare un CD audio. Ebbene, per utilizzare per esempio Internet, alla connessione di modem e tastiera verrà richiesto il **CD driver** (equivalente al CD demo) per scaricare (questa volta su memory card e non nella memoria principale della console) i programmi in grado di far funzionare il sistema per la connessione alla Rete.

LA PLAYSTATION 2 AL DI LÀ DI UNA SEMPLICE PASSIONE

Ogni popolo ha le sue stranezze. Tuttavia, a un occidentale, poche passioni e pochi atteggiamenti suonano più strani di quelli che hanno i giapponesi. Basta pensare ai loro hobby, alla loro struttura sociale... ma senza andare troppo lontano, se si pensa ai giochi che vanno forte nella terra del Sol Levante (rhythm game, simulatori di pesca e di treni), è subito limpido e lampante che i giapponesi non sono normali! La loro cultura non ostacola la

passione per i videogiochi, al contrario di quanto succede qui in occidente, dove solo recentemente alla figura del videogiocatore non è associata l'immagine di un ragazzino grasso, brufoloso e asociale.

In Giappone quella dei videogiochi è una passione vissuta intensamente. Basti pensare a quanta parte hanno, nelle passioni dei ragazzi, i personaggi dei videogiochi più famosi: da quelli di **Resident Evil** a **Squall** e **Sephiroth** (dei **Final Fantasy**), **Reiko Nagase**, la ragazza che è diventata un mito solo per essere apparsa nella intro di Ridge Racer Type 4... E il lancio della PlayStation 2, lì in Giappone, è sicuramente un evento più sentito di quanto non lo sia qui nella vecchia Europa, dove con tanta ansia aspettiamo l'ultimo disco degli Ultra o l'ultimo film con Leonardo Di Caprio; tutto sommato, nemmeno noi occidentali stiamo messi così bene!

I GIAPPONESI, QUESTI MATTACCHIONI!

Il lancio della PlayStation 2, avvenuto in Giappone esattamente il 4 marzo, ha conosciuto i 'soliti' fenomeni che si verificano ogni volta che sul mercato esce un prodotto tanto desiderato. A solo scopo di esempio, durante la notte nella quale gli allora 'nuovi' **Super Famicom** (il nome orientale del nostro Super Nintendo) vennero scaricati davanti ai negozi di videogiochi, le interminabili file di appassionati già assiepati davanti alle vetrine in attesa di poter comprare - con un vitale anticipo di qualche minuto! - resero complicate proprio le operazioni di scarico! Similmente, code interminabili si verificano ogni volta che esce un gioco di ruolo legato a qualche famosa saga: i due milioni di copie vendute di **Final Fantasy VII** durante la prima settimana di commercializzazione la dicono lunga sul tempismo che i giapponesi hanno nell'acquistare i loro prodotti preferiti.

UN GIORNO DI ORDINATA FOLLIA

Il lancio della PS2 ha superato qualunque aspettativa e le solite, interminabili, ordinatissime (siamo in Giappone, mica in Italia!) file hanno permesso ai tanti appassionati di videogiochi di acquistare prontamente la loro bella console. Intervistati in fila, tutti hanno specificato la loro passione e le loro aspettative circa la nuova console. Per Sony si deve parlare di un weeknd di gloria, dimostrato non solo da questo attaccamento di tutti i

PlayStation fans ma



PlayStation 2

販売整理券

平成12年3月4日 午後1時まで有効

マルチメディアコンビニエンス

No. 054

なんば1号店

anche dai dati di vendita: sono state piazzate la bellezza di **980.000** console!

LA RETROCOMPATIBILITÀ, QUESTA CONOSCIUTA...

Finalmente, a console uscita, possiamo testare quella che è in effetti la **retrocompatibilità**, ovvero la possibilità di far girare, sulla nuova console, i giochi della vecchia Play 1. Ebbene, un menu di scelta offre più di una possibilità per 'retrogiocare'. Fondamentalmente è possibile giocare con la stessa identica versione del gioco per la prima console: le differenze saranno indistinguibili. Un'altra possibilità è quella di sfruttare la maggior velocità del lettore in dotazione alla PSX2 (che, in modalità CD, frulla a 24x) e ridurre i caricamenti di sette volte per letture lampo del CD.

IL CD PIÙ VELOCE DELLA LUCE

Ma qui, appena si comincia a parlare di trucchi e differenze, emergono subitaneamente le prime incompatibilità: della maggior velocità non possono avvalersi i titoli che, per sveltire i caricamenti sulla 1, han fatto ricorso a qualche 'trucchetto' che renderebbe impossibile il caricamento a una velocità diversa rispetto a quella originariamente prevista; questo ovviamente non significa che il gioco non sarà giocabile, ma solo che non sarà possibile avvantaggiarsi della velocità del lettore della Play 2. Una terza strada è quella di

richiedere all'Emotion Engine di dimostrare la sua potenza amplificando le caratteristiche dei giochi al fine di migliorarne la resa, oppure la velocità o addirittura entrambe!

TEKKEN 4?

Sebbene questa feature sia quella che rende i maggiori problemi, ebbene, val davvero la pena di giocare a **Winning Eleven 4** o a **Gran Turismo 2** chiedendo alla PSX 2 le migliori di cui può essere capace. Vedremo i poligoni più stonati, l'azione sarà più fluida e veloce, le texture miglioreranno in termini di dettaglio e risoluzione, il tanto odiato clip scomparirà, non riscontreremo nessun rallentamento di sorta (tutti effetti che, nell'emulazione totale di cui abbiamo parlato all'inizio, non avremmo avuto).

NO! SEMMAI TEKKEN 3,1 O AL MASSIMO TEKKEN 3 e 1/2

In realtà, questa interessante modalità (che però genererà qualche incompatibilità) NON è in grado di trasformare i giochi per la Play 1 in prodotti in grado di rivaleggiare con quelli espressamente disegnati per la 2; alcuni sono rimasti entusiasti da questa feature (**Gran Turismo 2** è diventato un capolavoro!), altri invece, con un laconico "Tutto qui?", hanno dimostrato la delusione per il malriuscito tentativo dell'Emotion Engine di migliorare i vecchi giochi. Personalmente, ho trovato soddisfacenti le migliori apportate; non si tratta certo di nulla di rivoluzionario, ma un incremento della qualità estetica, indubbiamente, c'è.

RETROCOMPATIBILITÀ HARDWARE

La voce secondo la quale le periferiche per la prima PlayStation non sarebbero state utilizzabili dai giochi della nuova generazione è smentita dall'esperienza che hanno fatto le mie mani: ho giocato a **Ridge Racer V** con un volante Mad Catz! Non posso certo dire che **Time Crisis 2**, sempre se verrà convertito, potrà essere giocato con la **G-Con 45** che abbiamo già (l'abbiamo tutti, VERO?). Ma la compatibilità con lo standard NegCon è totale, almeno per il racer Namco. Quando sarà possibile testare altri elementi hardware (mouse, multita) potrà essere più preciso. Purtroppo non ho avuto modo di testare l'eventuale funzionalità del pad 2 con i giochi per la PlayStation 1, ma mi sembra francamente un non-problema...

GLI INCOMPATIBILI

Questo è l'elenco ufficiale dei titoli che, per via di una programmazione che ha fatto ricorso a risorse insolite, non gireranno sulla PS2. Come potete vedere si tratta di titoli di scarso richiamo; per giunta, sono tutti giochi orientali e infatti, per verificare eventuali problemi di incompatibilità con i nostri giochi PAL, dobbiamo aspettare ovviamente la PlayStation 2 localizzata per i mercati occidentali.

Dragon Beat - Jukes
Gallop Racer - Tecmo
Go! Pirate - Artdink
Gradius Deluxe pack - Konami
Idol Promotion - Alyume
Monster Farm - Tecmo
Music Tsukuru 2 - Ascii
Not Treasure Hunter - Acty Art
Royal Palace: Treasure Tension - Vap
Toua Plan Shooting Battle - Banpresto
Wing Commander III - Origin



DI ALESSANDRO 'PITONE' SECCAFIENO

Die Hard Trilogy 2 Viva Las Vegas

Planet Voto

92

- A favore**
- Dino, il solito: tre giochi al prezzo di uno!
 - A me piace particolarmente l'ambientazione... Vegas, campione, Vegas!

- Contro**
- Leggete quanto detto nella preview di **Silent Bomber**: originalità! Anche se con migliori grafiche e meccaniche, non è cambiato assolutamente nulla da cinque anni fa!

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Grafica 8

Gameplay 8

Sonoro 7

Longevità 8

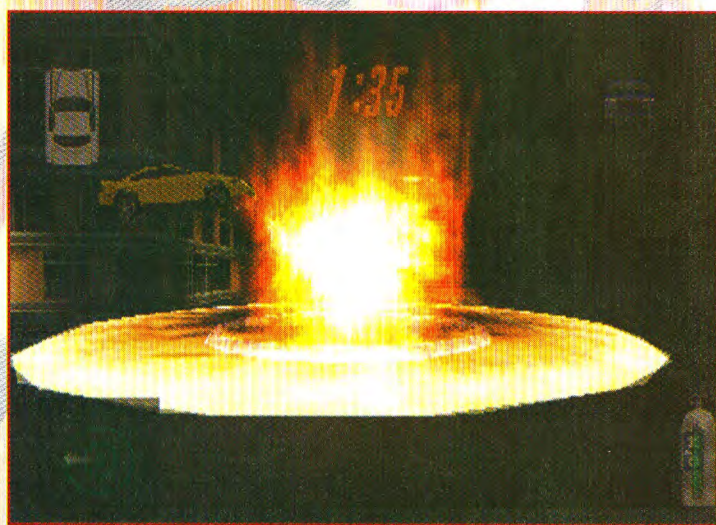
Originalità 8

▼ **Rivolta nella prigione. Quale miglior commento sonoro se non 'Riot in Cell Block # 9' rifatta dai Blues Brothers? Già, peccato che nel gioco non sia inclusa.**

Cinque anni. Tanto ci è voluto per produrre il seguito dell'unico gioco che vi fa un'offerta migliore dell'Esselunga: il 3 x 1! A dire la verità, cinque anni sembrano un po' tanti per un gioco che è la copia del suo predecessore. Ma è passato talmente tanto tempo...



Die Hard Trilogy, il primo, ha venduto qualcosa come due milioni e mezzo di copie, e tutt'oggi rimane uno dei cinque titoli Platinum più venduti. E' stato uno dei primi giochi disponibili per la Dea Grigia, e già precorreva i tempi! Non c'è stato nessuno fino a oggi, infatti, che abbia riproposto la formula 'Tre Giochi al Prezzo di Uno'. Certo, non si può dire che siano tutti e tre profondi e dotati di spessore come un **Syphon Filter**, un **Driver** o un **Resident Evil Gun Survivor**, ma penso sia proprio questo lo spirito che il gioco vuole comunicare. Azione veloce e furiosa senza troppi vincoli, uno stile molto arcade per tutti e tre i mini-giochi. A ben vedere, infatti, nessuno vanta velleità simulate: la sezione in terza persona non vuole essere il nuovo Tomb Raider, e quella shooter in soggettiva con la pistola non cerca di scalzare Point Blank dal suo trono. La sezione di guida, poi, si fa beffe della fisica in maniera talmente plateale che non potrete fare a meno di



▲ **CHE BOTTO! Ho appena fatto saltare una macchina dei terroristi. È proprio un gioco cafone... Forse è per questo che piace!**

sorridere quando vedrete come scoda la macchina tirando il freno a mano!

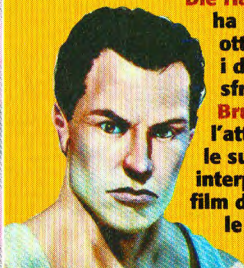
BENTORNATO, VECCHIETTO!
Impersonate **John McClane** (e chi

l'avrebbe mai detto?) e venite svegliati da una telefonata mentre ancora siete sul divano. Gli avanzzi di pizza della notte prima vi imbrattano la canotta che portate ormai come un segno di mascolinità;

QUESTO MI È NUOVO, NON L'HO MAI PICCHIATO PRIMA...

Stupiti? O meglio, stupite? Sì, è **John McClane**, ma non ha il volto di Bruce Willis. Dispiaciute? Non vi preoccupate, tanto durante il gioco lo vedrete esclusivamente di spalle: forse è per questo che siete dispiaciute... Per questo capitolo di

Die Hard, la Fox non ha ottenuto/voluto i diritti dello sfruttamento di **Bruce Willis**, l'attore noto per le sue interpretazioni in film d'azione e per le tette (e tutto il resto) di



sua moglie **Demi Moore**. Facciamo delle supposizioni: A) Bruce si è dimostrato alquanto seccato per la richiesta perché riteneva il ruolo in un videogioco "... troppo superficiale". Al che gli è stata mostrata una copia di **Apocalypse** e lui si è rintanato in bagno per piangere con più dignità. B) Bruce se l'è presa a male quando ha scoperto che il ruolo di **Lara Croft** nel film su **Tomb Raider** non sarebbe andato a sua moglie. "Se non date la parte a lei, io la mia faccia non ve la presto!" C) Visto che non esiste ancora un quarto capitolo di **Die Hard**, alla **N Space** (gli sviluppatori) hanno ritenuto inutile far comparire un attore. Vi convince di più?

bottiglie di birra sparse in giro. La tipica casa di un single, insomma. Al telefono, che sia maledetto, c'è **Kenny Sinclair**, amico di vecchia data e pezzo grosso della polizia di Las Vegas, che vi chiama proprio dalla Città del peccato. Darà un party (come se quello della notte prima non fosse sufficiente. Che vitaccia...) e vuole che voi partecipiate. Pensate che vi manda anche i biglietti per l'aereo; deve averne di grano... Alla festa venite

comunque, perché il bello arriva quando entrerete nella famigerata cella **B202**.

PURE I TOPI CI VOLEVANO!

Qui troverete un passaggio nel **condotto d'aerazione** – un posto a cui non aveva mai pensato nessuno! Sbucherete nel mezzo della rivolta e sarà il momento di darvi da fare con la vostra **light gun**. Una premessa: per giocare con la pistola, dovrete inserirla nella seconda porta, in

quanto nella prima deve rimanere il joystick principale di gioco. Tenete la pistola sempre lì, accanto a voi: non appena inizia il livello, impugnate e fate una strage. Non so se sono io che mi sto arrugginando con l'età, ma questo secondo 'gioco' è piuttosto difficile. Potrei

presentati ad alcuni individui in pieno stile Fantozzi alla festa della Serbelloni Mazzanti Vien dal Mare; tra questi, uno è piuttosto misterioso e viscido, **Reese**, come pure la slandrone che si porta appresso. C'è da scommettere che lo rivedrete, ma io non vi ho detto niente. Mentre ancora siete in giro per aperitivi, una chiamata d'emergenza avverte Kenny Sinclair che c'è stata una sommossa nel carcere. E che cosa pensate che faccia Sinclair se non chiedere il vostro aiuto? Si scoprirà in seguito che un gruppo di terroristi vuole far saltare in aria tutta Las Vegas e sta a voi fermarli. La storia la conosciamo già, comunque...

CHI BEN COMINCIA...

Vi ritroverete quindi, ancora in smoking, all'interno di una prigione in piena rivolta: incendi, allarmi, materassi ribaltati, barricate fatte con i mobili... di tutto, insomma. Con la vostra fida calibro nove dovete completare gli obiettivi della missione; lungo la strada troverete molti **power up**: energia, armi, proiettili, bombe a mano, triche-e-tracce e castagnole. Il sistema di puntamento è semi-automatico: basta che siate girati verso il bersaglio e i colpi andranno a segno. Diversa la cosa se utilizzate la **soggettiva**; con questa visuale potete solo effettuare il movimento di strafe laterale ma non potete andare avanti e indietro. Aiutati dal **mirino laser** – nel caso della 9mm – potete mirare al corpo dell'avversario. Non aspettatevi di trovare diversi punti da colpire: uno vale l'altro, e il numero di colpi necessario per abbatterlo è sempre lo stesso.

Ma torniamo alla terza persona. Usando lo stick analogico di **sinistra** in congiunzione con i movimenti di strafe, potete eseguire piccole capriole e qualche acrobazia che vi sarà utile per evitare di beccarvi un po' di piombo nemico. Gli enigmi sono tutti piuttosto semplici; il più delle volte si tratterà di trovare una **tessera** che apre una porta o un **passaggio alternativo** a quello principale, bloccato da chissà cosa. Questo 'gioco' è piuttosto semplice, anche perché i soldati, le guardie, i detenuti e chiunque passi di lì, sembra avere il cervello di un peperone verde fritto. Agnelli sacrificali mandati al massacro, ecco cosa sono! Si tratta di semplici avisaglie,

COSE CHE PROPRIO NON VANNO GIÙ...

L'indicatore di energia. Io sono consapevole che il gioco deve avere un mood tutto particolare e che John McClane è un poliziotto e tutto il resto, ma che **che%&***, uno l'energia che ha vorrebbe anche vederla! Invece no! L'indicatore è un simpatico **distintivo della polizia** che piano piano si consuma senza lasciare traccia. E uno come fa a capire quanta energia ha perso e con che rateo si consuma? Specialmente nella sezione dove vi prendete più pallottole (quella in soggettiva con la pistola), quando state lontani dallo schermo – si spera – giudicare quanta energia perdetta è praticamente impossibile. Saranno anche piccolezze, ma io preferisco ancora le vecchie barre d'energia.



ARMI CORTE COME QUELLE DEGLI ALTRI REDATTORI

L'arsenale a disposizione è piuttosto vario. Ecco alcune delle armi che potrete utilizzare, scelte senza un particolare criterio se non il mio gusto personale.

PISTOLA 9 mm

Da sempre al fianco di ogni buon poliziotto americano insieme al manganello, alle manette e ai guanti di gomma, questi ultimi due mancano stranamente all'appello. **Munizioni infinite e puntatore laser** sono i punti forti di quest'arma che avrete a disposizione dall'inizio del gioco.



SUB-MACHINE GUN

Ormai un classico, è chiamata così non



perché ha effetto anche sott'acqua, ma perché non è una mitragliatrice vera e propria viste le dimensioni ridotte. Con tutta probabilità si tratta di una **Heckler & Koch MPK5**, la pistola mitragliatrice corta cal. 9 in dotazione a quasi tutti i corpi speciali del mondo e al mio salumiere di fiducia.

LANCIAFIAMME

C'è bisogno di spiegazioni? Non sono molti i giochi che offrono l'opportunità di carbonizzare i propri nemici e, stranamente, in questo numero di Planet ne compaiono due; l'altro è **Syphon Filter 2**. Guarda caso, entrambe le recensioni sono state affidate a me. Devo aspettarmi una visita della Finanza?



contemporaneamente abbattere i nemici che vi si fanno incontro. Il pulsante speciale, presente su tutte le pistole, vi servirà per lanciare i diversi tipi di **granate** che raccoglierete durante gli spostamenti e che vi servono per fare giustizia sommaria. A proposito di movimenti, ma penso sia superfluo specificarlo, non li stabilite voi. La telecamera in soggettiva si sposta autonomamente da un settore all'altro e non si schiuda se non quando avete ucciso tutti i nemici di

Ma a parte questo, la vera sorpresa sono i **topi**. Ratti, sorci: squittiscono all'impazzata e, udite udite, VI CAUSANO DANNI! Alla prima partita ero nel condotto con un briciolo d'energia; faccio per avvicinarmi a una grata e muoio. "Ma... non mi ha sparato nessuno! Come può essere?" Ricomincio da capo e mi accorgo che sono proprio loro, i sorci, che mi succhiano energia. La reazione è automatica: fuoco a volontà sui dannati roditori!

PER LE STRADE DEL NEVADA

Ma la sezione più cafonica del gioco è quella in **macchina**! Il concetto non differisce dal primo Die Hard Trilogy: una corsa contro il tempo per fermare i terroristi. L'obiettivo è quello di far saltare in aria le loro auto tamponandole e facendole sbandare; nel farlo, però, bisogna tenere presente anche il proprio grado di danneggiamento della macchina. Troverete tre tipi di power up: **Tempo**, che vi serve per guadagnare secondi preziosi prima che i terroristi compiano i loro misfatti. **Nitro**: premendo **R1**

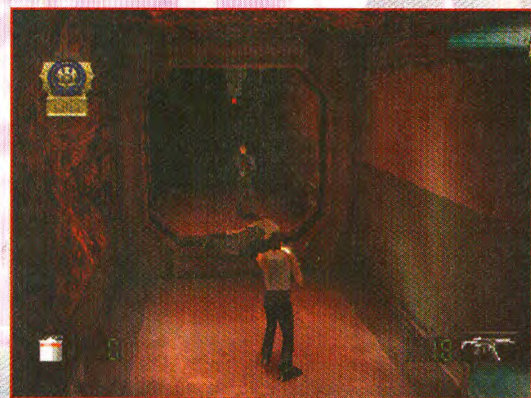
doserete un boost che vi fornisce uno sprint supplementare, ideale quando vi trovate proprio in coda alla macchina nemica. **Riparazione**: lo dice il nome stesso. Fate attenzione però a chi avete davanti! Le prime macchine si limiteranno



quella sezione.

A un certo punto entrerete in un condotto d'aerazione – ancora?! – per raggiungere un'altra ala della prigione. Nei condotti troverete diversi oggetti che ancora adesso mi domando come abbiano fatto a finire lì. Cosa ci fanno delle **bottiglie di vino** in un condotto d'aria?!

imputare le mie morti premature (numerosi) all'imprecisione dell'arma che sparava con diversi centimetri di scarto da dove puntavo, ma non servirebbe a nulla. Chi vi spara addosso sa il fatto suo, quindi aspettatevi di essere ricoperti da una montagna di piombo. Per contrastare questo muro di fuoco, è necessario raccogliere i diversi power up nascosti nelle **casce** che si celano negli anfratti più remoti. Il problema è che tutto si svolge a un ritmo veramente frenetico, ed è assai difficile sparare agli oggetti e



▲ *Gli scontri proseguono, gli uomini continuano a sparare incuranti dei compagni caduti. Quanta crudeltà! Ci vorrebbe qualcosa di più soft; così, per spezzare... Non c'è un simulatore di Bambi in giro? (Io faccio il cacciatore, ndr).*

COSE GIÀ VISTE (MA CHE NON CI DANNO FASTIDIO)

Il reato di plagio è punibile in diversi modi, uno dei quali è essere costretti a travestirsi da Al Bano e inscenare una protesta sulla pubblica piazza sostenendo che "... Michael Jackson vi ha rubato la musica come Swan nel 'Fantasma del Palcoscenico'". Non è certo la punizione che auguriamo agli N Space, ma la sagoma di un uomo in fiamme che vi corre incontro non è nuova. Metropolitana, circa un anno fa. Siete un

agente speciale dell'Agenzia e vi trovate intrappolati nei cunicoli bloccati da diverse esplosioni che hanno fatto deragliare i treni. All'improvviso, da un vagone disastroso emerge urlando una figura umana avvolta dalle fiamme. Un paio di colpi di Shotgun e la Torcia Umana è a terra (da 'Le cronache di Syphon Filter', Spearling & Kupfer). Scherzi a parte, l'immagine rimane piuttosto impressa, anche perché la drammaticità è smorzata dal sistema antincendio che spegne i

bollori del malcapitato supereroe.



UN GIOCO DOVE SARETE PIENI DI BOMBE

Magari non quanto in **Silent Bomber** (guarda caso, un altro gioco di bombe recensito da me), ma anche John McClane non scherza. Ecco cosa ho selezionato per voi questa volta.

GRANATA INCENDIARIA

Il nome è piuttosto criptico, quindi vi spiego a cosa serve. Se McClane dovesse finire il gas nell'accendino (benzina in caso di Zippo), lancerà uno di questi barattoli che assomigliano pericolosamente alle Zuppe Campbell's, godendosi il botto e il conseguente incendio. Se la vista dei nemici arrostiti non gli toglie la voglia di fumare, userà le pratiche vampate per accendersi la sigaretta.



GRANATA FUMOGENA

Come se il fumo dell'incendio causato dalla



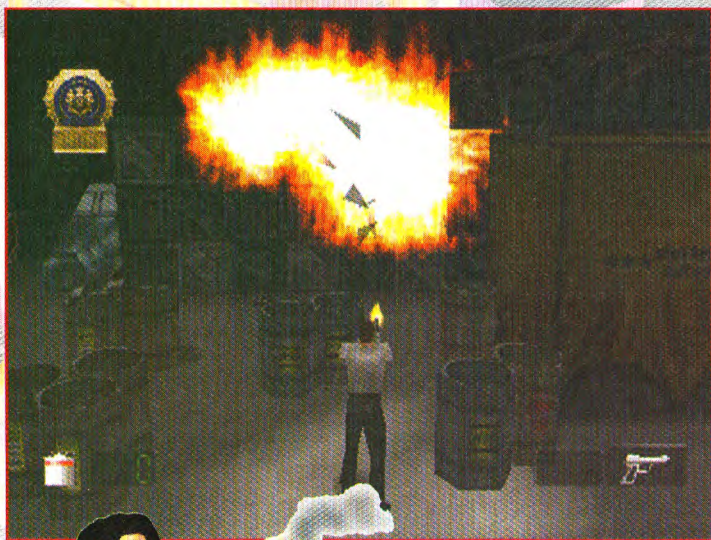
granata precedente non bastasse, John McClane può usare questo barattolo di pelati per fare molto fumo e niente arrosto. Anche perché fare dell'arrosto coi pelati è un po' improbabile. L'obiettivo non è quello di annerbiare i nemici, ma quello di fargli credere di aver lanciato una quantità enorme di granate incendiarie e quindi di trovarsi di fronte a un vero duro.

GRANATA A FRAMMENTAZIONE

La celebre **frag grenade**. Istruzioni per l'uso: accendete il PC e avviate l'operazione di deframmentazione dischi. Quando il computer ha iniziato, vi indicherà la percentuale di disco fisso deframmentata. Quando vedete che dopo tre quarti d'ora siete ancora al 2% e "... il programma ha avviato de-frag per dieci volte a causa di un errore di sistema", lanciate la granata in pieno monitor. A questo punto il disco fisso sarà finalmente deframmentato in un battibaleno.



▼ Gli elementi di contorno possono essere usati a vostro vantaggio. I bidoni, per esempio, sono da sempre sintomo di una filosofia del tipo "Ti lasciamo con pochi colpi, ma se spari ai bidoni fai un botto che neanche il Baule di San Gennaro!"

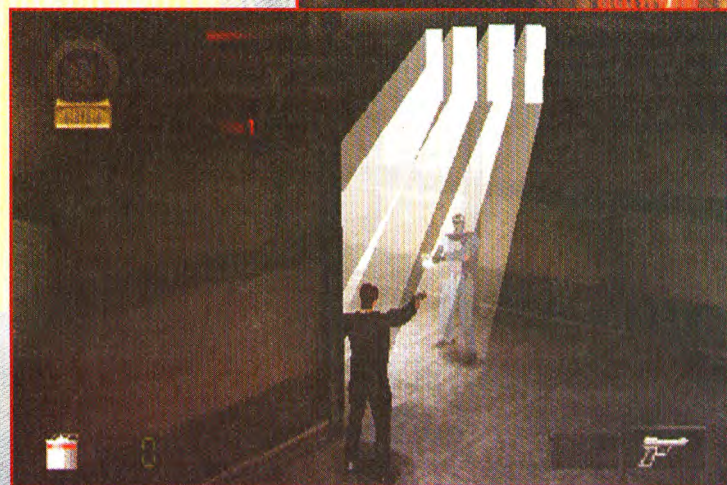


a fuggire; quelle che incontrerete più avanti vi spareranno con un **lanciarazzi** proprio mentre gli siete in coda e qualcuno rilascerà addirittura delle **mine**! Affronterete i diversi livelli in strada cambiando spesso macchina: inizialmente una **berlina bianca**, poi un **pick up**, un **taxi** e persino un **camion dei pompieri**! Quanta ignoranza sulle strade del Nevada! Ma non è finita qui: pensavate forse che la N Space fosse carente sul fronte

umoristico? Giammai! Nel primo inseguimento, un camion si metterà di traverso lungo la statale e voi dovrete deviare per i campi seguendo l'indicatore di direzione che indica la macchina da far esplodere. Una salita a tutta velocità e... **FRENA!** C'È UNA MUCCA! Troppo tardi: il bovino è spacciato. Con un mugugno primordiale, l'animale si ribalterà a pancia in su. Lo so, l'avete già visto in Carmageddon, ma quelle erano mucche-zombie. Qui si tratta di manzi di prima scelta allevati nei migliori ranch del Nevada! Non credete che possano essere vive? Sentite questa, anche se chi ha letto la preview già lo saprà. Per le strade di Las Vegas, passate alla visuale in soggettiva, salite su un marciapiede e puntate un pedone a tutta velocità. A parte il rumore osceno che produrrete, il parabrezza verrà oscurato da una macchia rossa che vi impedirà di vedere, almeno finché il tergitristallo non avrà ripulito tutto il SANGUE che imbratta il vetro. Alla faccia della censura!

IN CHE MODO GIOCHIAMO?

Le modalità di gioco sono principalmente tre: **Movie**, **Arcade** e **Training**. La prima è la storia vera e propria con tanto di filmati di intermezzo; imparerete a conoscere tutti i personaggi che affollano il gioco, compreso il misterioso **Reese**. Non decidete voi come giocare; a seconda della piega che prende la storia, si alterneranno le missioni in terza persona, con la pistola e in macchina. In modalità Arcade potete scegliere quali delle tre fasi giocare e tentare i vostri record personali; la modalità Training è analoga ma non si fanno punti, ed è unicamente utile se volete fare un po' di pratica. Un gioco atteso lungamente, quindi, che non ha mancato di soddisfare le aspettative dei suoi fans; un probabile successo annunciato che dovrà però fare i conti con numerosi competitor. All'epoca del primo Die Hard, non c'erano tanti giochi quanti ce ne sono oggi, ed è stato relativamente facile per la Fox piazzare un colpo da maestro. Con l'uscita di **Viva Las Vegas** in un mercato affollato come quello odierno, vedremo effettivamente se la formula è ancora vincente o se i giocatori vogliono veramente 'qualcosa di più.



▲ Stupite per gli effetti luce! Raziel, prendi questa! (Spero che comprendiate il mio sarcasmo).

TIPI CHE SE LA PRENDONO TROPPO

Finiamola con le solite scuse dei 'maltrattati dal proprio paese'. Questa gente, questi terroristi, hanno un sacco di buone ragioni per essere così inc@##%: ve ne presentiamo uno in particolare. Può rivendicare i propri diritti di cittadino quanto gli pare e può anche nascondersi dietro al paravento dei soldi e del ricatto, ma la verità è un'altra. Nell'immagine sono evidenziati almeno tre buoni motivi per i quali **Victor** ha motivo di essere così esacerbato. Primo: l'ascella piccante. Victor evidentemente non sa cosa vuol dire depilazione e neanche scrubbing e peeling (io lo so). Il risultato è la folta ascella commossa con cui va in giro e che lo rende spiacevole per chi gli sta accanto; tutti lo evitano e lui si sente solo. Secondo: calvizie incipiente. Più che incipiente direi totale, e a lui non va giù. Qualcuno qui a Planet sostiene che essere glabri è segno di virilità; guarda caso sono proprio il nostro mago della Rete (da pesca) Alessandro 'citofonare Giusy' Peretti e Alfredino 'a mamma' Delmonaco. Vediamo se indovinate cos'hanno in comune loro due con Victor... Terzo e ultimo: il tatuaggio dei CCCP. Lungi da me l'addentrarmi in discussioni politiche! Quel tatuaggio è un tributo al gruppo musicale omonimo; resosi conto solo in età adulta dell'empietà della loro musica, Victor non può cancellare il tatuaggio e quindi lancia granate a tutto spiano.



DI ALFREDO DELMONACO

ISS Pro Evolution

Planet Voto

95

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



- A favore**
- Vogliamo parlare della giocabilità?
 - Grafica e realizzazione tecnica ai massimi livelli
 - Possibilità di giocare in quattro
 - Competizioni numerose e coinvolgenti
 - Editing dei giocatori semplice e immediato

- Contro**
- I commenti sono orripilanti
 - La traduzione è veramente penosa
 - Manca la licenza ufficiale, ma non se ne sente la mancanza...

Il titolo più atteso dell'universo scende in campo trionfalmente... Finalmente potremo sapere cosa dicevano tutti quegli ideogrammi in giapponese...



Parlare di **ISS Pro** è un po' come scoprire l'acqua calda. Le passate edizioni si sono imposte semplicemente come le migliori simulazioni videoludiche di calcio. Se il paragone fra FIFA '98 e il primo ISS PRO è ancora accettabile, successivamente non si può non constatare che il prodotto **Konami** è mille spanne superiore a qualsiasi altra cosa su console, PC e Coin-op. Il popolo italiano, si sa, è particolarmente esigente (a parte Pitone, che fa finta che il calcio non gli piace perché fa fico e tendenza... ma poi a ISS ci gioca pure lui e prende gli schiaffazzi...) e ha roscchiato la versione jappo di W.E. 4 fino all'osso, aspettando con calma serafica la versione PAL. Ora finalmente il sogno è realtà, e anche se in sede di traduzione gli addetti ai lavori ce

l'hanno messa tutta per rovinarci la festa, possiamo tranquillamente affermare che la migliore simulazione di calcio è fra noi, più in forma che mai.

TUTTO COME PRIMA (o quasi)

Per i fortunati possessori della versione giapponese possiamo subito anticipare che non ci sono state particolari variazioni né sul piano della giocabilità né su quello delle opzioni. Sebbene dia per scontato che il 90 % degli utenti PlayStation abbia giocato a nastro alla versione jappo di **WE IV**, facciamo un bel riassunto delle innovazioni principali rispetto alla versione PAL 98.



Per la gioia dei Ronaldo fan, è stato re-introdotto anche il doppio passo...

SOLO UNA SANA E CONSAPEVOLE LIBIDINE SALVA...

Se da un lato sappiamo perfettamente che **ISS Pro Evolution** rappresenta la punta di diamante delle simulazioni di calcio, quest'ultima non è, come avrete potuto evincere dalla recensione, esente da difetti. Per quanto mi riguarda (e sono certo di rappresentare la maggior parte dei miei colleghi...) trovo VERGOGNOSO il lavoro svolto in sede di traduzione per quest'ultimo episodio del titolo Konami. Gli errori commessi sono di una superficialità imperdonabile. Se uscirà il pallone dalle linee laterali comparirà la scritta "RIMESSE LATERALI". Rimesse??? E quante ne devo battere, quarantadue??? Se guadagnerete un corner leggeremo "CALCI D'ANGOLO". Gironzolando per i menu, poi, troverete alcuni strafalcioni da far inorridire anche la mia maestra delle elementari... "COLCIO DI RIGORE"??? Cosa significa??? La chicca però, ragazzi, è nel menu di **settaggio della squadra**. Il parametro dedicato

all'attitudine offensiva viene definito "CONSAPEVOLEZZA". Di cosa??? No... io voglio sapere di cosa deve essere consapevole il mio terzino sinistro quando si 'sgancia' sulla fascia... Se poi vogliamo veramente imbruttirci, allora è proprio il caso di ascoltare il commento dei due telecronisti: **Gianni Pinoli** e **Oscar Bellini**, sua degna spalla. Indipendentemente dal fatto che la telecronaca, per ovvie ragioni, non potrà mai essere perfettamente sincronizzata con la gara, non ci aspettavamo dei bug di questo livello. Per esempio: fine della partita. Sulla schermata riassuntiva di fine gara Pinoli chiede a Mr. Bellini un giudizio in generale sul match appena conclusosi. Bellini risponde (fra le facce attonite mia, di Alo Pitone e fratello Marco...): "Lo stadio contiene 32.000 posti a sedere, grazie anche alla costruzione del secondo anell... zione... oni... buonasera...". Casualità??? Forse, ma



rigiocando altre partite la situazione si è ripetuta tutte le volte alla stessa maniera. Che dire?? A vantaggio del gioco va il fatto che sia il commento che la traduzione sono fattori secondari di fronte a cotanta giocabilità, ma insomma... Purtroppo, le aziende che si occupano del lavoro di traduzione mostrano sempre di più i loro limiti, avvelenandoci dei capolavori e costringendoci a comprare dei giochi tradotti in modo indecente. E vai di inno... Tristesaaaa... per favore va viaaaaa...



Il sistema della gestione dei calci piazzati è rimasto invariato, anche se segnare non è più così difficile...

LA MIA SU ISS PRO EVOLUTION

Di Alessandro 'Pitone' Seccafieno

Io odio il calcio. Io non sono un tifoso. La domenica non ascolto la radio e non sono ansioso di sapere i risultati delle partite. Se sto alzato fino a tardi, non è per vedere i replay dei gol o la moviola: ci sono un sacco di donne interessanti in TV a quell'ora... A un pallone sferico, preferisco cento volte quello ovale del football americano o, ancora meglio, il disco di gomma nero che scivola sul pack (leggi: hockey). Viviamo in una nazione con sessanta milioni di allenatori potenziali, e probabilmente, quelli veri, sono quelli sbagliati. Inevitabile che, nel campo dell'entertainment, questo sport invadesse le console come una piaga, contaminandolo con decine di giochi dei quali uno su dieci è guardabile. Naturale che poi ognuno abbia la propria opinione: probabilmente c'è talmente tanta gente che 'di calcio ne sa' che non esisterà mai un gioco destinato ad accontentare tutti. Questo ha i movimenti del giocatore che non sono reali, quell'altro non ha i nomi originali, quell'altro ancora ha le panchine disegnate diverse da quelle vere e nell'ultimo, eresia delle eresie, quel bomber particolare calcia anche di sinistro. Quando sappiamo tutti benissimo che col sinistro non scende neanche dall'autobus. MA PIANTIAMOLA! Sono indignato, tutto qui. Il calcio, me lo si lasci dire, MI HA ROTTO I PALLONI DI CUOIO! Figuriamoci quando devo assistere all'ondata di giochi dedicati un anno ai Mondiali, l'anno dopo agli Europei, l'anno dopo ancora alla Coppa Mitropa e poi chissà cos'altro. Andiamo, quante riedizioni degli stessi giochi vi sono state proposte con i soli nomi cambiati?! E di certo non escludo quelli di basket, football e hockey che procedono sulla stessa strada! Ma ero qui per darvi un parere su ISS Pro Evolution, no? Beh, è il miglior gioco di calcio che c'è su PlayStation.

Di Lucio Prosperi

Ok ragazzi, poche storie! Se capite qualcosa di calcio non potete desiderare nulla al di fuori di questo gioco! FIFA 2000, This is Football e quanto altro affolla il panorama dei giochi calcistici per PlayStation spariscono al confronto con sua maestà ISS Pro Evolution. Questa mia affermazione non è basata sull'emotività di un momento, bensì da un'attenta prova di tutti i succitati titoli; ebbene, nel lettore della mia fidata PSX da mesi non gira nient'altro che il capolavoro della Konami (prima nella sua versione giapponese, ora in quella italiana). Cosa rende ISS tanto superiore? Innanzitutto la meccanica di gioco è superba, con una gestione delle azioni, dei passaggi e delle combinazioni assolutamente realistica; in secondo luogo, le movenze dei giocatori sono incredibili e la cura delle animazioni rende l'esperienza di gioco paragonabile alla visione di una partita vera in TV (e questo emerge alla grande nei tornei con gli amici, durante i quali chi non gioca resta comunque a guardare le altre sfide...). Perciò, niente storie: l'unico vero titolo di calcio è ISS Pro Evolution... gli altri sono solo giochini!

Di Christian Pettini

Abbiamo atteso tanto prima di mettere le nostre pure mani sulla versione europea completa e definitiva dell'ultimo capolavoro calcistico Konami. Personalmente, adoro questa serie e in generale preferisco i giochi sportivi e di guida, quelli sui quali si ritorna sempre; invece, un'avventura o un GDR, finiti, sono solo un ricordo. E ISS Pro Evolution esaspera questo concetto: l'Intelligenza Artificiale rende uniche tutte le partite, e giocare non stanca mai. Ovviamente non possiamo dimenticare la grafica: le animazioni sono pazzescamente realistiche e i giocatori sono tutti quanti riconoscibili, non solo nel look ma anche nelle movenze. La giocabilità è suprema, irraggiungibile, a patto di masterizzare i tasti, cosa che dò per scontata supponendo che veniate dalla scuola di ISS Pro '98... Le varianti tattiche aggiungono uno spessore che richiede tempo per esser padroneggiato, ma che è in grado di regalare emozioni forti e soprattutto longeve: tra un anno, vi ritroverete ancora a dire "marosca che gioco!". Credo proprio che questo sia l'ultimo titolo calcistico Konami per la PlayStation 1, ma francamente non riesco a immaginare, al di là dell'impianto estetico, quanta profondità di gioco possa essere apportata da una qualunque versione futura. In una parola, ISS Pro Evolution è TOTALE. Dispiace averlo atteso tanto: aver giocato il più possibile alla versione orientale può aver tolto un po' di fattore novità a questa versione.

Acquisizione di giocatori

Torino	1/6 At	
PT 1	Pirri	24
DI 4	Montevro	24
DI 2	Tarascio	20
DI 17	Pesoto	22
DI 15	Brandelli	18
DI 14	Bechants	24
DI 26	Bauda	36
DI 8	Tante	20
DI 21	Zedano	40
DI 10	Bel Perio	40
DI 9	Insigni	50

La compravendita di giocatori funzionerà da stimolo a terminare più volte la Master League, in modo da poter contare su una rosa di giocatori abbastanza vasta.



Il sistema di gestione dei calci di rigore è sempre ben fatto come al solito.

Innanzitutto, per la prima volta in un gioco Konami, viene inserita la possibilità di usufruire di alcune squadre di Club come la **Juve**, il **Milan** o il **Manchester United**. Tutto ciò ci dà la possibilità di poter scegliere fra sedici squadre di Club e sfidarci in un regolare Torneo denominato **Master League**. La mancanza di licenza ufficiale, comunque, non ha permesso l'utilizzo di nomi originali ma solo storpiature, come nelle altre versioni. Anche qui, a ogni modo, sarà possibile editare il nome dei nostri giocatori preferiti

attraverso l'apposito menu. Sono state fatte delle aggiunte nelle visuali selezionabili durante la partita, e soprattutto è stato introdotto un sistema di replay che ci permetterà di salvare i nostri goal migliori per poi rivederli in un'apposita sezione denominata **Galleria** (?), a patto di avere parecchi

La giocabilità e il livello di realismo, rispetto alla versione 98, sono aumentate di parecchio.





◀ **Un'opzione di replay ci permetterà di salvare i gol più belli e di rivederli in un secondo momento in ogni angolazione possibile.**

blocci liberi sulle memory card. Grosse novità sono state apportate anche in sede di **animazione** e **movimenti** eseguibili dal nostro giocatore. Ora il campionario delle mosse effettuabili è veramente completo,

compresi **doppi passi** e **dribbling stretti**. Anche le animazioni dei giocatori risultano più realistiche e complete. Gli 'stop', i colpi di testa e compagnia bella sono stati migliorati per offrire una maggiore sensazione di realismo. Il maggior restyling grafico, comunque, sembrano averlo subito i **portieri**. I movimenti di questi ultimi sia in fase di uscita che di parata sono assolutamente eccezionali. Non sarà raro vedere tuffi da palo a palo per sventare tiri angolatissimi. A tal proposito, possiamo tranquillamente affermare che la IA ha subito pochi ma sostanziali miglioramenti. A partire dai portieri (punto debole delle prime

versioni del gioco), tutti i giocatori si comportano proprio come se fossero in campo, mostrando un'intelligenza tattica veramente impressionante. Scordatevi di segnare con un 'trucchetto' o sempre con lo stesso sistema. In **ISS Pro Evolution** si segnerà in maniera diversa ogni volta. Certo, potrà capitare di realizzare un gol più volte su calcio d'angolo o su un cross dal fondo, ma anche nella realtà simili azioni sono definite pericolose. A livello di Intelligenza Artificiale,

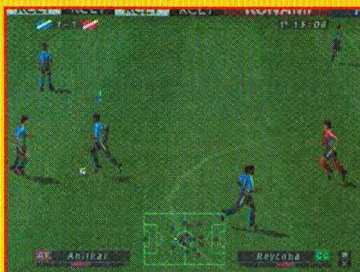
PRIMO, SECONDO O TERZO ANELLO???

Una delle discussioni più accese che si potranno sostenere prima di un incontro di **ISS Pro Evolution** consisterà sicuramente sulla scelta della visuale da usare. In effetti, la scelta sarà vasta dato che si potranno utilizzare più di dieci visuali diverse. Per quanto mi riguarda, la scelta ricade sempre su quella classica laterale da lontano che permette di vedere un'ampia porzione di campo e quindi l'esatta disposizione dei miei giocatori e quelli dell'avversario... Comunque here we go...

LATERALI

ISS PRO Evolution mette a disposizione ben cinque telecamere laterali più una definita Zoom.

RAVVICINATA



La prima visuale usufruisce di un'inquadratura molto ravvicinata che permetterà di seguire in modo molto frammentario il gioco. Carina da vedere, ma a mio parere veramente ingiocabile.

MEDIA



Qui già le cose migliorano, dato che la porzione di campo visibile aumenta vistosamente. Non sarebbe male, questa inquadratura, se nelle azioni concitate e nei rapidi cambiamenti di fronte la telecamera ogni tanto non fosse 'distratta'!

DISTANTE



Lo stato dell'arte. La mia preferita. Adesso la porzione di campo inquadrato permette ampie giocate sia in profondità che lateralmente. Inoltre, è possibile comprendere con facilità quali schemi e con quale tattica sta giocando il vostro avversario.

AMPIA



Per gli amanti del terzo anello di San Siro. Potrete avere tutto il campo sotto controllo, ma nei dribbling o nei contrasti ravvicinati questa inquadratura mostra tutti i suoi limiti.

TV



Inquadratura sullo stile delle immagini televisive. Fondamentalmente, un'inquadratura distante con delle zoomate non appena si supera la tre quarti avversaria.

ZOOM



Inquadratura molto ravvicinata. Purtroppo una tale inquadratura rende il gioco troppo frenetico e incasinato. Chi ha giocato a **Virtua Striker 2** in sala giochi o sulla console della concorrenza, sa cosa voglio dire.

DALL'ALTO

Passiamo ora all'altro tipo di visuali definite dall'alto. L'omino verrà visto ora di spalle anziché di lato.

RAVVICINATA



Sebbene si possa definire più giocabile di quella ravvicinata laterale, soffre degli stessi difetti, facendogli preferire altre inquadrature più 'ampie'.

MEDIA



Superato un certo periodo di abitudine, troverete questa

telecamera divertente anche se penalizzata da un campo visivo troppo ristretto.

DISTANTE



Anche qui la maggior ampiezza del campo visivo migliorerà (e di molto) la giocabilità. Se vi abituerete potrete trarre parecchio divertimento da questa telecamera.



spiccano ancora una volta i **portieri** che rendono perfettamente il paragone con le loro controparti reali, mai troppo 'saracinesca' né troppo 'scolapasta'.

UNA LACUNA PARZIALMENTE COLMATA

Una delle differenze primarie fra la serie di FIFA e quella della Konami è sempre stata l'avvalersi della licenza ufficiale nel primo caso e l'utilizzo di nomi e tornei farrocchi nel secondo. Sebbene siano state apportate delle migliorie sotto questo punto di vista, il problema non è stato risolto del tutto. Per la prima volta, infatti, sarà possibile utilizzare alcune **squadre di Club** europee che negli ultimi anni hanno partecipato alla **Coppa Campioni**. La Coppa (a dire il vero sarebbe meglio dire il Campionato, visto che è un torneo a punti e non a eliminazione), è chiamata per ragioni ovvie, non Coppa Campioni ma **Master League**. Altro passo avanti rispetto alle passate edizioni è rappresentato dal fatto che i nomi e le fattezze sono ancora più somiglianti a quelli reali, motivo per il quale risulterà più semplice riconoscere il giocatore (i più 'anziani' si ricorderanno i bei tempi del primo ISS su SNES con Galfano al posto di R. Baggio...). Ora i calciatori assomigliano in tutto e per tutto alle loro controparti reali. Avremo quindi **Ronaldo** con la sua bella zucca pelata, **West** con le trecce colorate e



AH, NON È STATO CONVOCATO "A'MAMMA" IN NAZIONALE?? ECCHISENEFREGA, CI PENSO IO...

Siccome, dopo ripetuti tentavi di infiltrarmi nel ritiro della Nazionale a Coverciano, sono stato definitivamente bandito dai campi di calcio professionistici, non mi è rimasto che dedicarmi al mio ego virtuale. Tramite il menu di **editing** di ISS Pro Evolution, infatti, è possibile modificare nomi, fattezze e caratteristiche fisiche di ogni giocatore oltre, naturalmente, a crearne uno dal nulla.

Il procedimento è molto semplice. Sarà sufficiente selezionare il menu adatto e poi modellare il proprio giocatore come meglio credete. Fra i vari parametri potrete scegliere le caratteristiche tecniche, fisiche, il numero della



maglia, con che nome essere annunciato dallo speaker ecc.. Potrete poi inserire il vostro giocatore in una delle squadre Nazionali a vostro piacimento, per fargli giocare subito dopo la partita di esordio.

I vari livelli di difficoltà permetteranno di decidere anche la severità dell'arbitro.



MODIFICHE E SETTAGGI (ovvero come mandar una squadra in campo....)

L'invidia per i menu di settaggio degli altri giochi è scomparsa non appena abbiamo dato un'occhiata a quello di ISS Pro Evolution. Qui potrete studiare la partita a tavolino, scegliendo modulo, tattiche e giocatori da mandare in campo. È presente, inoltre, una funzione di salvataggio che vi permetterà di poter 'archiviare' i vostri settaggi preferiti per poterli poi richiamare successivamente. Ricordatevi che le partite non si vincono solo sul campo... (chiedere a Lippi o a Sacchi per conferma...)

MODULI



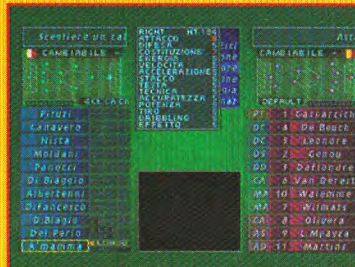
Dire che questo è uno dei menu riguardanti i moduli più completi che abbia mai visto è riduttivo. Ci sono tutti i moduli più conosciuti (e anche qualcuno in più...): non avrete che l'imbarazzo della scelta. In caso non ci sia il vostro modulo preferito (che coraggio, ragà...) potrete sempre apportare delle modifiche tramite il sottomenu **Editare posizione**.

FORMAZIONE



Tramite questo menu potrete decidere formazione iniziale e, successivamente, le sostituzioni. I vostri parametri di scelta verteranno sulle caratteristiche tecniche, l'eventuale stato di forma e la situazione cartellini.

CALCI PIAZZATI



Fra le varie opzioni disponibili, potrete anche scegliere chi si occuperà dei vari calci piazzati. Le tre grandi sezioni riguardano le punizioni, i calci d'angolo e i calci

di rigore. Logicamente la scelta dovrà essere fatta in base alle caratteristiche tecniche dei vari giocatori.

STRATEGIE



Grossa attenzione è stata dedicata alle strategie di gioco. Per gli amanti degli accorgimenti tattici, tramite questo menu si potrà decidere il comportamento della propria squadra in campo. Nota di merito, presente anche nelle passate edizioni di ISS Pro, è il ligio comportamento dei giocatori agli ordini impartiti, segno di un ottimo lavoro svolto per quanto riguarda l'Intelligenza Artificiale. Sarà possibile decidere da una fino a quattro strategie alla volta, il che permetterà di avere una squadra adatta a tutte le situazioni. Essendo impegnativi gli atteggiamenti tattici sia da selezionare che da attuare, è stata implementata una modalità che permetterà agli utenti meno 'scaltri' (o più svogliati...) di impostare delle tattiche semiautomatiche gestite perlopiù dal computer.

Alla fine di ogni azione pericolosa il computer ci mostrerà un replay significativo, riprendendo il tutto da un'altra angolazione.

via discorrendo... Sebbene a livello di divertimento puro e semplice il fatto di utilizzare nomi o giocatori reali influisca poco o niente, è presente comunque una modalità per l'**editing** dei giocatori. Tramite questa modalità potremo scegliere di modificare i parametri a un giocatore esistente o di crearne uno nuovo dal nulla, con caratteristiche fisiche e tecniche date da noi. Potremo successivamente utilizzare questo giocatore in una qualsiasi delle squadre Nazionali del gioco al posto di un altro che rimarrà 'a disposizione'.

UN TUFFO NEL PASSATO

Mi sono sempre chiesto perché nelle versioni PlayStation di ISS (il primo e la versione '98) mancassero dei menu approfonditi, dedicati al settaggio della squadra in campo o alle marcature ecc.. Questa mia lamentela era rafforzata soprattutto pensando al fatto che nelle primissime versioni del gioco (su SNES



◀ La grafica è stata ancora migliorata rispetto a ISS PRO 98. Guardate che bella, la pelata di Zidane...



◀ Chi ha già la versione nipponica di W.E. 4 non troverà delle differenze sostanziali con ISS Pro Evolution.

SEMPRE BIANCONERI ALEEEEEEE...

Finalmente, dopo anni di attesa, anche in un gioco della serie ISS sarà possibile selezionare le squadre di Club.

A dire il vero, non che la scelta sia particolarmente vasta, ma sembra già un ottimo passo avanti rispetto al passato. Squadre di Club si diceva, scelte fra sedici delle più prestigiose società di calcio europee come la Juve, il Liverpool o il Real Madrid. Selezionata una di queste squadre potrete partecipare al torneo a loro dedicato, la **Master League**, una specie di Coppa Campioni in sedicesimo. Essendo un torneo a punti senza fasi eliminatorie, lo scopo sarebbe quello di fare più punti possibili per essere al primo posto all'ultima giornata. Ho detto sarebbe poiché in realtà, anche se non dovete vincere nulla, i punti accumulati durante il campionato vi permetteranno di comprare i vostri giocatori preferiti.



Oltre al punteggio classico, che vale solo ai fini della classifica (tre punti per la vittoria, uno per pareggio e zero punti per un pialtone...), vi saranno assegnati anche vari **punti-moneta**, validi per l'acquisto dei giocatori. Inizialmente partirete con una squadra di giocatori 'farlocchi' (uguali per ogni squadra che prenderete), e man mano sarà vostro compito vincere più 'soldi' possibili per comprarvi quelli 'veri'. Naturalmente ogni giocatore avrà il suo prezzo, e sarà vostro compito

anche imparare a comprare quelli che vi serviranno oggettivamente. Alla fine del campionato, se vi sarete ben comportati e avrete accumulato abbastanza vittorie, potrete contare su di una rosa di giocatori quasi completa. Eventualmente, niente vi vieterà di ripetere il campionato con i giocatori acquistati già nella rosa...



e successivamente su N64 e su Play con **ISS Deluxe**, per intenderci...) era presente un menu dedicato a tutti i settaggi possibili e immaginabili (il buon Pettini, che come me ci avrà giocato a nastro, sicuramente si ricorderà...). Ration per cui non mi sembrava possibile una tale mancanza. Stavolta, invece, i ragazzi hanno fatto proprio un buon lavoro, attingendo a piene mani dai loro lavori precedenti. Infatti, il menu di **settaggio squadra** è fra i più completi che mi sia mai capitato di vedere. Potrete decidere fra praticamente tutti i moduli esistenti, scegliendoli fra quelli presenti, o modificando le varie

posizioni dei giocatori con l'apposita funzione. Inoltre, potrete decidere quale **tattica** adottare sia durante le fasi offensive che quelle difensive. Grande attenzione è stata data anche ai vari tipi di **difesa**. Sarà possibile, infatti, marcare a uomo, a zona o scegliere un

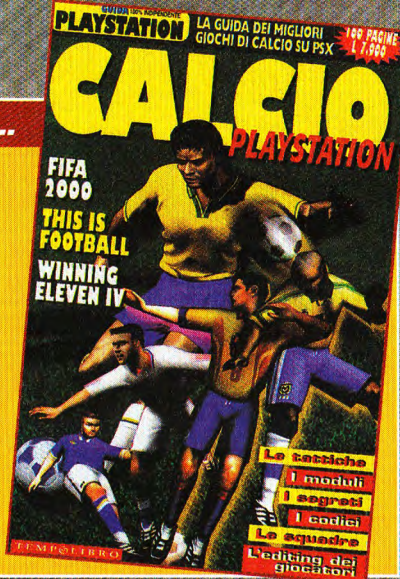
ibrido fra le due cose che vi dia più equilibrio. Tramite il settaggio delle marcature, avrete la possibilità di costruire vere e proprie 'gabbie' attorno al giocatore avversario più pericoloso. Ci sarà anche la possibilità di determinare lo sbilanciamento di ogni singolo nella metà campo avversaria. Tutto con la possibilità di confrontare le varie **caratteristiche tecniche** di ogni giocatore, tenendo conto che ogni parametro influenzerà pesantemente il comportamento di ogni giocatore in campo.

RAGAZZI, PASSATE IL JOYPAD CHE TOCCA A ME...
Sebbene in fase di traduzione siano stati molti

i problemi, posso tranquillamente affermare che **ISS Pro Evolution** non ha fatto altro che confermare quanto di buono avevamo visto con la relativa versione nipponica, **Winning Eleven IV**. Dal punto di vista grafico, la Play è stata spremuta a dovere, ottenendo oltre che un livello di definizione notevole, anche una qualità delle animazioni veramente eccezionale. Non mi sto riferendo solo ai movimenti dei giocatori in campo tipo il passaggio, lo stop ecc., ma anche a tutto quello che fa da contorno, chissà il portiere che rimprovera la difesa, l'attaccante che va a prendere il pallone nella rete avversaria dopo aver segnato... Insomma, tutti particolari che fanno pensare che chi ha realizzato questo gioco, oltre a essere programmatore, è anche un appassionato di calcio. Il **sonoro** si assesta su livelli sufficienti per quanto riguarda rumoreggiamenti del pubblico (la serie di FIFA sotto questo aspetto è un po' meglio...) e livelli disastrosi per quanto riguarda i vari commenti. La **giocabilità** del titolo in questione è il perno su cui si basa questa serie da dieci anni, quindi stiamo parlando dello stato dell'arte, la summa della parabola creativa, le fondamenta del... vabbè... avete

UN PO' DI PUBBLICITÀ...

Alla faccia della pubblicità occulta, consiglio agli appassionati di simulazioni calcistiche un bel libricolo sull'argomento. "Guida ai giochi di calcio" è in vendita nelle edicole e nelle migliori librerie a Lit. 7900. Il libricino tratta i tre migliori giochi sul calcio (**FIFA 2000**, **This Is Football** e **W.E. 4**, of course) con la guida, i trucchi oltre che un breve accenno a tattiche e schemi. Non manca la sezione dedicata alle cheat e alle squadre nascoste. Ve lo consiglio perché conosco personalmente chi lo ha scritto e lo considero un redattore in gamba e preparato, oltre che simpatico e un bel ragazzo...



capito. Se a tutto questo vogliamo aggiungere il fatto che il gioco include una modalità **a quattro giocatori** che prevede l'utilizzo (tramite il multitap) di ben quattro joypad contemporaneamente, collegati ad altrettante teste

▲ **L'intelligenza Artificiale è stata ancora migliorata, rendendo più credibili le partite contro il computer.**

pensanti, allora forse avete capito. Se avete uno o più amici con cui giocare, questo titolo diventerà praticamente infinito. Sì, è vero, non ci sono tutte le squadre di Club del mondo... e neanche i nomi originali. E allora?? La mancanza della licenza è sopperita in maniera egregia da una modalità editing praticamente perfetta. Inoltre, sarete 'costretti' a finire parecchie volte la **Master League** per potervi comprare tutti i giocatori relativi alla vostra squadra preferita. Recensire questo gioco è stata una tortura, poiché ogni volta che prendevo il joypad in mano per studiare il sistema di controllo o semplicemente per prendere un'immagine, minimo finivo per farmi un paio di partite... Concludendo, amici lettori, se avete un bel centone da spendere non esitate, questo è il titolo da comperare....



▲ **Un eccessivo dosaggio della barra di potenza del tiro e il pallone finirà sugli spalti... Pop-corn e patatineeeeeee!**

DI ALESSANDRO 'PITONE' SECCAFIENO

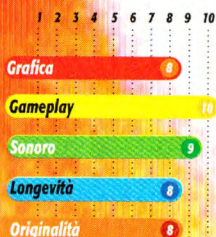
Syphon Filter 2

Planet Voto

95

A favore • Direi che è meglio che vi leggete la recensione...

Contro • Certe cose le potete fare solo con un videogioco!



Sparatorie, corse contro il tempo, adrenalina a mille. Armi di precisione e da massacro di massa. Operazioni di copertura, di spionaggio e di fuga. Due protagonisti per due CD zeppi di azione che definiscono una volta per tutte il concetto di 'gioco d'azione'. Il più bello di tutti.

Tutti i lettori di vecchia data ricorderanno con piacere quanto è successo nel momento in cui uscì la recensione del primo **Syphon Filter**, da

noi affettuosamente chiamato Sapon Failter. Breve accenno per chi era assente, e lo vogliamo domani in redazione con la giustificazione dei genitori o chi ne fa le veci. In pratica, ebbi l'ardire non solo di paragonarlo, ma addirittura di dichiarare che era migliore dell'allora ancora incontrastato **Tomb Raider**. Il confronto si ridusse a uno scontro tra i due protagonisti, Lara e Gabe. Ricevetti diverse lettere, una delle quali particolarmente infervorata, dove ero gentilmente pregato di non toccare 'gli dei dell'Olimpo'. O qualcosa del genere.

Oggi mi trovo in una situazione analoga se non più difficile: superato l'ormai banale e fragile scoglio rappresentato dalle tette di Lara, mi spingo oltre. A quanto sembra, il gioco 'intoccabile' sembra essere diventato **Metal Gear Solid**, affermazione con la quale mi trovo perfettamente d'accordo; MA. C'è sempre un ma, ragazzi; c'è sempre un pesce più grosso. Siamo di fronte a un gioco che incarna perfettamente il sogno di **Hideo Kojima** e anche il mio: l'Ibrido Perfetto, il Prescelto. **Syphon Filter 2**.



▲ **Toh, chi c'è! Mara Aramov. Indossa una succinta minigonna e due calze sopra il ginocchio che.... Hmmm!**

PROPRIO UN BEL MATCH...

Non arriverò a dire che questo gioco è meglio di **Metal Gear Solid** perché scatenerci un panico inutile: mi limiterò a dire che siamo allo stesso livello. BUUUM! Eccone un'altra che esplode! Siate certi che parlo a ragion veduta, visto che li ho sventrati entrambi, sono due dei pochi giochi che conosco fino all'ultimo pixel e di tutti e due (per ora, ma penso saranno tre) mi vanto di aver scritto un'autorevole guida strategica. Chilate e chilate di autocompiacimento, lo so; ma non mi capita spesso di appassionarmi così VIOLENTEMENTE a un gioco.

Syphon Filter 2, nel periodo in cui l'ho avuto a disposizione, ha letteralmente spazzato via il resto! Sapete, è uno di quei pochi giochi che permettono di essere anche solo guardati: poi, a me piace guardare... Intendo dire che la gente che hai intorno, se sei buono a giocare, rimane anche volentieri a guardare tanto è alto il grado di eccitazione, la varietà di situazioni e la bellezza dell'insieme. Nessuno che ti viene a dire: "Dai, cambiamo gioco!" oppure "Dai, fammi fare una partita!". In effetti, non avrebbe nessun senso parlare di 'una partita' a **Syphon Filter**: se lo inizi, lo devi finire. E se lo fai, lo vuoi fare tutto da solo. E se non ce l'hai, piuttosto non ci giochi per poterlo fare con calma nella tua intimità casalinga quando l'uscita sugli scaffali lo permetterà. Ma stavamo parlando di paragoni illustri. Ebbene, questo giro non mi accanisco con tanta veemenza sul secondo termine di paragone, **Metal Gear Solid**, per il semplice motivo che non merita nessuna infamia. Mi preme di più notificare a voi lettori e al mondo intero come i **989 Studios** siano stati in grado non solo di 'pareggiare' con lo scorso episodio, ma di riuscire ad andare oltre. Vi chiederete: "Perché allora non ha preso

TANTI PULSANTI, TANTO ONORE

Se pensavate che **Syphon Filter** avesse messo alla prova la vostra coordinazione, beh, pensavate bene. Ma di certo non pensavate che si potesse andare oltre nello sfruttare il joystick della PlayStation. Ebbene, i

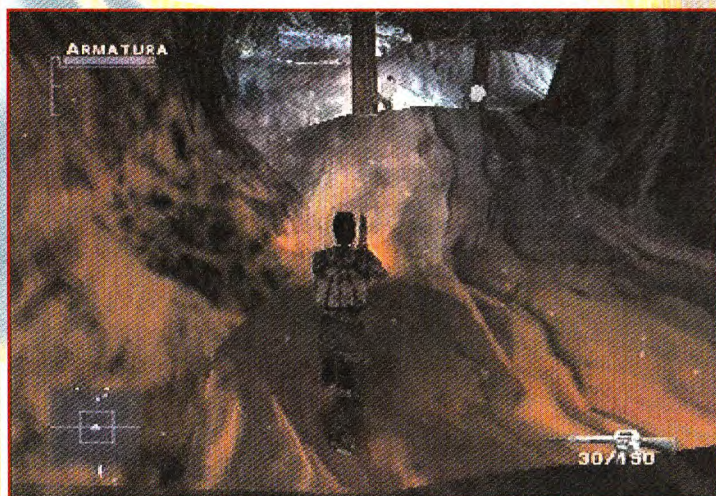


989 Studios ce l'hanno fatta ed è stato implementato l'utilizzo dell'unico elemento che era stato risparmiato nel primo **Syphon Filter**: lo stick analogico di destra!

Ricapitoliamo: con lo stick di sinistra muovete il personaggio in avanti (che poi è in profondità) e lo fate correre lateralmente sullo schermo. Tirando indietro lo stick, arretrere. Per muovervi in direzione opposta a quella verso cui state guardando, è necessario fare un giro di 180°. Per farlo è sufficiente toccare leggermente e velocemente lo stick verso il basso: una piroetta e il protagonista è faccia allo schermo! Un movimento, quello che dovete compiere, che comunque richiede un minimo di

pratica e di abilità nell'uso, visto che spesso ci si trova a doversi allontanare da una granata o da una zona calda in pochi decimi di secondo. Nella foga dell'azione, questo movimento potrebbe risultare macchinoso e farvi arretrare, faccia al pericolo, troppo lentamente. Cosa hanno pensato ai **989**? Lo stick di destra lo usiamo per un movimento totale; cioè in avanti e di lato funziona come l'altro, mentre tirandolo indietro l'omino si girerà faccia allo schermo e correrà verso il basso, proprio come sta facendo Gabe nell'immagine. Questo vi impedisce di vedere eventuali pericoli che si nascondono alle vostre spalle, ma è senz'altro la migliore manovra evasiva di cui disponete.





▲ La risoluzione grafica è migliorata, anche se non sensibilmente. Quello che stupisce sono i nuovi effetti luce. Nell'immagine, un bengala illumina una zona innevata.

967" Bella domanda, me lo chiedo anch'io! Scherzi a parte: un 96 avrebbe significato qualcosa in più di Metal Gear Solid, e i risvolti che quest'ultimo ha creato (in termini di marketing e di immagine della PlayStation nel mondo) di certo non sono riproducibili. I tempi cambiano, si accorciano... Non è più necessario aspettare anni per avere un giocone. Questo, tra le altre cose, dovrebbe farvi riflettere alla luce della qualità media dei prodotti oggi in circolazione: traetene le vostre conclusioni. Ma vi vedo ansiosi, anche se neanche io so bene come faccio a farlo da qui, di fronte al mio monitor. Passiamo quindi all'analisi più approfondita che possiate leggere su questo gioco; o almeno la più entusiasta. Almeno questo concedetemelo.

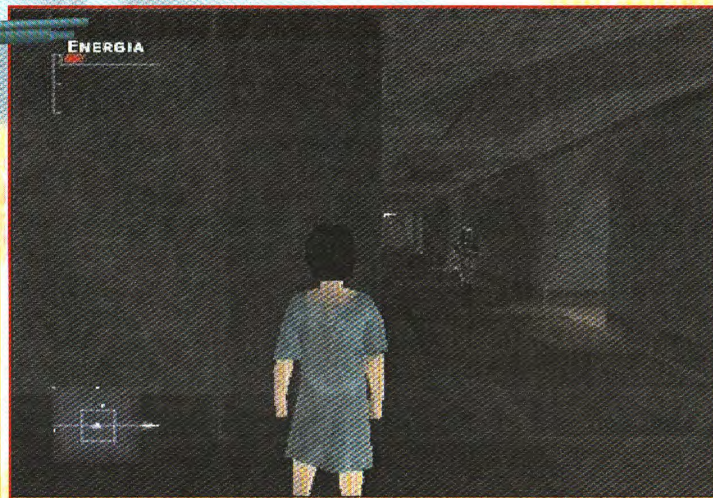
DOVEROSA PREMESSA...

In **Syphon Filter** venivano narrate le vicende dell'agente speciale **Gabe** dell'Agenzia, che potrebbe essere un ente come la CIA, l'FBI, la NASA o il VOV. Come abbiamo imparato nei film, in tutte le grandi organizzazioni paramilitari si annidano traditori, doppiogiochisti, elettrauti, Giuda e Figli

di Buona Donna. L'Agenzia non sfugge a questo canone e si dimostra, fin dalle prime battute di Syphon Filter, piena di intrighi, inganni e falsi salamelecchi. Comandanti traditori, assassini a sangue freddo, morti che sembrano morti ma poi ritornano: un po' come Don Lurio... Tant'è che lo stesso Gabe Logan, l'eroe più fico della PlayStation, si trova a doverla combattere dalla metà del gioco in poi. Tutto ruotava intorno a un terribile **virus** chiamato **Syphon Filter**, in grado di causare migliaia di morti atroci in poco tempo, più o meno come fa Carmen Consoli quando canta dal vivo (approvazione di Max 'Robin Hood' Losa).. No, rettifico: lei è peggio (doppia approvazione!!). Ma tralasciamo le considerazioni banali e veniamo alle vicende di QUESTO episodio di quella che ormai si avvia a essere una serie, o almeno lo spero vivamente!

... PER UN SUPER PROLOGO!

Alla fine di Syphon Filter, si evince che **Mara Aramov** non è la terrorista rendita che credevamo; o meglio, è la grandissima #*0!@ che pensavamo fosse all'inizio del gioco. La ritroviamo a discutere con le alte sfere



▲ Nel secondo livello, Lian deve cercare di fuggire dalla base in Colorado. È affetta dal Syphon Filter ed è stata messa in quarantena. Imperativo n.1: trovare adrenalina ed equipaggiamento.

LE ULTIME NOVITÀ IN FATTO DI ARMI

L'arsenale di **Gabe Logan/Lian Xing** è il migliore tra quelli dei giochi d'azione disponibili sul mercato. Sono presenti praticamente tutte le armi del primo episodio, alle quali se ne aggiungono delle nuove che faranno la delizia dei guerrafondai. Quelle che vi presentiamo qui sono solo due, il **mini-taser** e l'**H-11**, ma sappiate che c'è anche un **lanciafiamme** (che però ha un utilizzo molto limitato), una **balestra** (WOW!!) e, udite udite, un

uccidere. Voi siete i buoni e loro eseguono solo degli ordini! Già, dicono tutti così! Comunque sia, l'hand taser è insostituibile in certe missioni; non esaurisce i colpi, non sporca, non fa fumo e all'occorrenza vi scalda pure le mani. L'unico difetto è il raggio d'azione: potrete usarlo solo stando vicinissimi al nemico, tanto da alitargli sul collo; che nel caso di alcuni redattori, già basterebbe per raggiungere lo scopo.



COLTELLO DA COMBATTIMENTO! Neanche Snake aveva osato tanto! Potrete sgozzare impunemente ogni avversario che riuscirete a raggiungere silenziosamente e alle spalle. Non vergognatevi, tanto lo sappiamo che è quello che vi piace... Dà quasi più soddisfazione che rompere il collo! Tornando alle armi delle immagini... L'**hand taser** è una versione ridotta del taser che avete usato in Syphon Filter: quello sprigionava una scarica da 500.000 volt che avrebbe dovuto stordire il nemico, invece il più delle volte lo carbonizzava sempre. Questo taser lancia una scarica di 'soli' 100.000 volt, l'ideale per stordire temporaneamente i soldati della base in Colorado e i poliziotti della Milizia Russa, gente che anche se vi spara addosso, non potete

L'**H11** è invece una figata paurosa! Si tratta di un fucile automatico a ripetizione che spara proiettili ricoperti di teflon; la particolare rigatura della canna permette a questi di raggiungere velocità orrende, rischiando di scaricare un caricatore da cinquanta colpi in pochissimi secondi. È inoltre dotato di un'**ottica verde** che si attiva non appena utilizzate la soggettiva con quest'arma impugnata. Non ha zoom particolari (se si esclude un piccolissimo ingrandimento una volta attivata l'**ottica**), ma la croce verde fosforescente che si disegna sullo schermo e il rumore dei proiettili ultra veloci ripagheranno del casino che avete dovuto fare per impossessarvi la prima volta di uno di questi gioielli!

FOLLIE A MOSCA, OVVERO: LA DISCOTECA DELL'EST



Questa ve la devo raccontare! Quando finalmente **Logan**, **Gabe** e **Teresa** sono riuniti, devono trovare la maniera di recuperare i data disc mancanti per decifrare i codici del Syphon Filter e salvare la vita dell'infettata **Lian**. Per farlo, chiedono aiuto a un generale russo, **Gregorev**, che impariamo a conoscere sin dal filmato introduttivo. Questo grassoccio graduato sovietico dà appuntamento a **Lian** per fornirle informazioni riservate, e il luogo prescelto, a Mosca, è tutto uno spettacolo. Signori, vi presento il **Club 32**, l'ultimo strillo in fatto di locali dell'Est. Al suo interno, il tempo sembra essersi fermato a vent'ann... pardon, trent'anni fa: come corre il tempo! Sfera, pavimento a quadratoni colorati

illuminati dal basso, danze plastiche e una musica che neanche te la spiego! Il paragone è quello di una discoteca della costa croata una domenica sera di fine estate, con individui loschi e giganteschi a 'proteggere' la virtù delle signorine in sala: petto peloso adornato da una

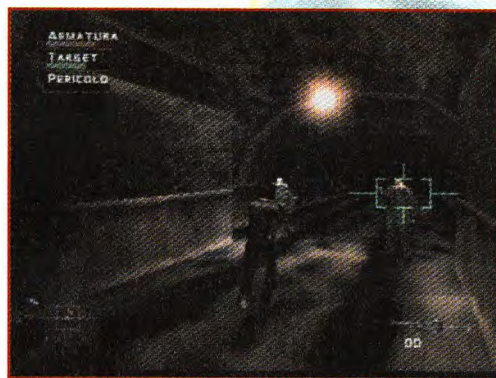


catena d'oro delle dimensioni di quella di un'ancora, e al muro la gigantografia di **Ivanisevic** che tiene in braccio il figlio neonato del proprietario. Per la cronaca: questo posto esiste sul serio! Insomma, il buon **Gregorev** scende dalla sua limousine ed entra con fare baldanzoso in questo posto. Cosa fa, cerca **Lian**? NO! Entra in pista e si lancia in un ballo 'sfrenato', riuscendo a essere ancora meno sciolto di Bud

Spencer in "Charleston"! Ma non è tutto! Alla fine del filmato, quando cioè inizia la missione vera e propria, guiderete **Lian** all'interno della discoteca, cercando di non farvi ammazzare da alcuni sgherri. Nonostante le esplosioni, la musica è rimasta e fa da ipnotico contorno alla situazione: non so se avete presente la sparatoria finale del film "Dobermann"... L'unica pecca è che il primo dei bastardi che irrompe nella sala spara alla sfera facendola schiantare in terra. Così, senza motivo! La sfera, il simbolo della disco anni '70, infranta in questo modo barbaro! Che poi io non lo capisco: siamo in Russia e



questi entrando sparando a tutto andare come dei cowboy in città il giorno di paga!



▲ In tenuta da disco, **Lian** si prende cura degli uomini dell'agenzia. Perché non gode della fama di **Lara**? Solo per le tette?

dell'Agenzia, agenti russi, un misterioso capo avvolto nel buio, emeriti inetti e mi sembra di aver visto anche l'Orso Bagonghi, ma non ne sono sicuro. I filmati si sovrappongono, mostrando

dell'Agenzia, dottori psicopatici e una vecchia conoscenza, **Phagan**: dannazione a lui, alle



▲ Non è una foto venuta male: c'è la nebbia (manco fossimo nel pavese) e la trasparenza di **Lian** è dovuta all'intelligente sistema di telecamere flottanti.

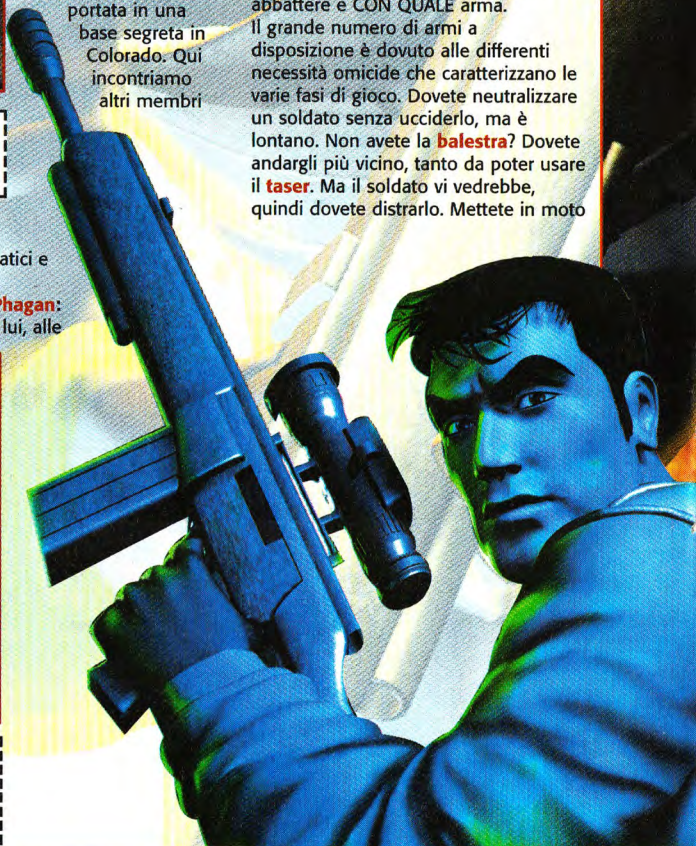
sue stramaledette catacombe e al suo dottore/giustiziere, possa questi bruciare nel più profondo degli inferi con l'album di **Carmen Consoli** in cuffia per l'eternità.

Se vi sentite confusi e felici, allora abbracciate una chitarra e cominciate a cantare nella maniera più odiosa possibile. Se invece siete confusi e basta, sono riuscito a raggiungere il mio obiettivo.

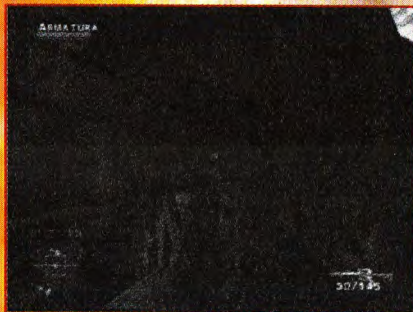
È esattamente la sensazione che ho provato io quando ho iniziato a giocare! Infatti, dai primi stupendi filmati, la trama si intreccia ancora di più invece che dipanarsi; compare anche una terza alleata che va ad affiancare **Gabe** e **Lian** nel corso delle missioni. Il suo nome è **Teresa**, etimo che di certo fa un figurone di fianco a **Gabe** e **Lian**! Ma d'altronde, se c'è anche **Mara**... **Teresa** è una di quelle ragazze di oggi, con i capelli lisci a mezzo collo, il cappellino di lana da commando e l'intraprendenza di una giovane hacker; a dir la verità, in molti qui desidererebbero conoscerla meglio. Ma basta con questa storia intricata, visto che avrete la possibilità di viverla in prima persona: passiamo alle cose serie!

L'UOMO SI È SEMPRE SERVITO DELLE ARMI COME STRUMENTO DI PACE...

Sì, pace all'anima dell'altro! Il cuore di **Syphon Filter** è sempre stato lo scontro, in particolare scegliere CHI abbattere e CON QUALE arma. Il grande numero di armi a disposizione è dovuto alle differenti necessità omicide che caratterizzano le varie fasi di gioco. Dovete neutralizzare un soldato senza ucciderlo, ma è lontano. Non avete la **balestra**? Dovete andargli più vicino, tanto da poter usare il **taser**. Ma il soldato vi vedrebbe, quindi dovete distrarlo. Mettete in moto



▲ Tra le armi, quella che più ha riscosso successo nel primo Syphon Filter è senz'altro il fucile di precisione notturno. Naturale che sia presente anche in Syphon Filter 2.



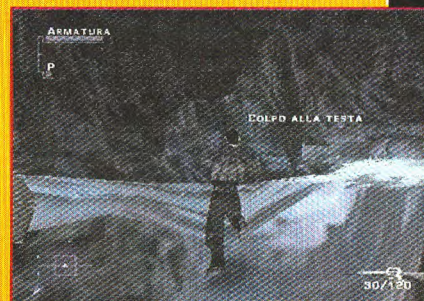
▲ Nel livello del ponte, dovrete scivolare alle spalle delle guardie che vi stanno sopra, uccidere il comandante prima che dia l'ordine di far saltare il ponte e disinnescare tutte le cariche esplosive. Nient'altro?

FAI AL PROSSIMO ESATTAMENTE QUELLO CHE NON VUOI CHE IL PROSSIMO FACCIA A TE

I nemici virtuali di **Gabe Logan**, dopo la pioggia di piombo in piena faccia che hanno ricevuto nel primo Syphon Filer, hanno deciso di protestare. Sono usciti dal video e hanno malmenato i programmatori dei **989 Studios**, legandoli poi alle loro poltrone e costringendoli a guardare tutte le videoregistrazioni dei concerti di Carmen Consoli! Questo perché non era giusto - e io direi neanche coerente - che loro potessero

prendersi dei colpi in piena tempia senza poter fare altrettanto. Stremati dalla tortura, i programmatori hanno implementato la feature: ora anche voi potete essere abbattuti con un solo colpo. Alla testa. Non accade proprio sempre: in certi frangenti, entrerete in alcune zone a rischio dove i cecchini del caso, piuttosto che un nemico pericoloso, vi punteranno direttamente sul cranio. Riconoscerete il momento

del pericolo in molti modi: il radar e l'arma cominceranno a lampeggiare di rosso, l'indicatore di pericolo si riempirà al massimo come i led dello stereo quando ascoltate Jimi Handrix e Gabe/Lian cominceranno a sudare freddo. Noterete anche un rigonfiamento nella parte posteriore delle loro uniformi. Ah, per gli osservatori meno abili: una scritta a caratteri cubitali incornicerà la vostra zucca indicando: COLPO ALLA TESTA.



▲ La qualità dei filmati è fuori discussione: l'elicottero sta per atterrare nel piazzale della base segreta. A fine missione, dovrete impadronirvene.

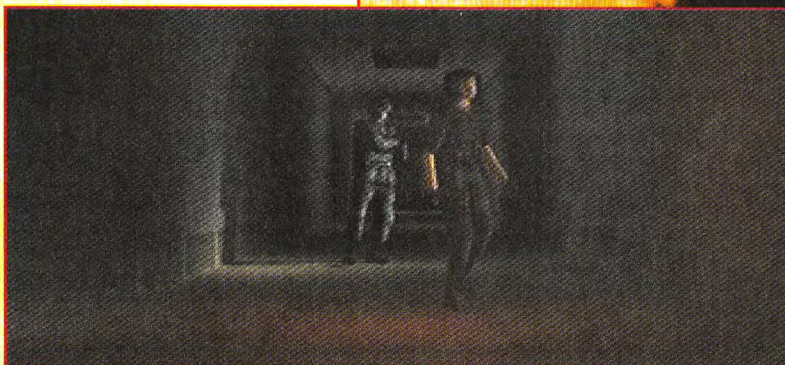
un camion e fategli schiantare sul muro; il soldato si allontanerà, ma siete al punto di partenza. Allora dovete trovare un **lanciagranate lacrimogene** in modo da poterlo anestizzare senza ucciderlo. Per farlo, però, dovete superare uno sbarramento di guardie del corpo dell'Agenzia, rimanendo appesi a una trave. Potete usare un **fulce mitragliatore**, ma vi servono due mani: una serve per rimanere appesi. Allora dovete usare la **pistola**; il suo ritmo di fuoco è però troppo scarso e dopo i primi due colpi, facili bersagli come siete, i nemici faranno polpette di voi. Allora bisogna mirare alla testa per un singolo colpo mortale, ma da quella posizione non ci arrivate. Urge trovare

una postazione dove poter usare il **fulce di precisione**... E così via.

MISSIONE COMPIUTA, O MORTE!

Syphon Filter è un gioco a missioni. Si tratta di raggiungere degli obiettivi rispettando certi parametri; lungo il corso della missione, non è raro che i parametri cambino o che si aggiungano nuovi obiettivi da completare. Tutto avviene secondo un copione che non è cinematografico. Non lo è perché al cinema non è così bello! In **Syphon Filter 2** è stato pompato il feeling 'da film', e le brevi scene di intermezzo che spiegano lo svolgimento della storia non sono rare. Anche troppo, dice qualcuno! Beh, non

posso dargli torto: certe volte, specialmente nelle missioni dove è necessario mantenere la concentrazione, tutte queste interruzioni possono essere deleterie. Ma tranquilli, capita raramente di maledire il gioco: anche quando rifate lo stesso passaggio per centinaia di volte, non riuscite a dire 'basta'. È qualcosa che va al di là della mia comprensione: io sono riuscito a staccarmi dalla console solo perché dovevo vedere la Tata e i Simpson! Mmmhhhh! La Tata! Forse prendendo spunto da **Resident Evil**, Syphon Filter introduce la caratteristica del doppio personaggio.



▲ Proprio quando pensavate di essere sfuggiti a tutti i soldati della base, ecco che l'ultimo guastafeste si prepara a rovinare tutto. Ma niente è come sembra...

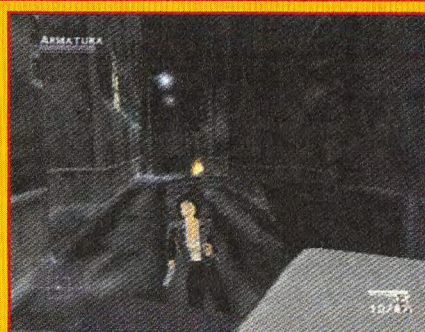
LIAN XING COME L'AVETE SEMPRE VOLUTA VEDERE E SOLO PLANET PLAYSTATION VI MOSTRA

Le due immagini che vi presentiamo in esclusiva planetaria (sennò che Planet saremmo?) si riferiscono a due distinti momenti del gioco. La prima, senz'altro più succosa,



ritrae l'affascinante orientale mentre si riveste dopo aver recuperato il suo equipaggiamento nella base in Colorado. Io e

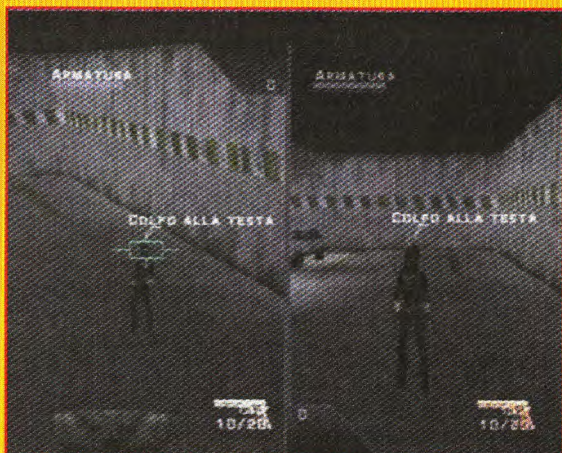
Lucio Prosperi abbiamo dovuto sudare diversi maglioni per riuscire a proporvi quest'immagine, e non vi dico i maglioni di Prosperi... Un'orgia di colori, umori e afiori! La seconda riguarda l'inseguimento di **Gregorev** per le strade di Mosca e fa riferimento al livello descrittovi nel box



'Follie a Mosca': per un intero livello, guiderete **Lian** vestita come si era presentata all'appuntamento, cioè in abiti civili 'da disco'. Evvài, Lian! È così che ti vogliamo! Sì, fondamentalmente siamo tutti dei porci qui a Planet!



AVETE MAI GIOCATO CON DUE DONNE?



partita), impostazioni del controller, vibrazioni del pad. Nessun radar a segnalare la presenza dell'avversario e armi sparse per tutta l'arena di gioco. Zone non troppo piccole da essere in costante contatto con l'avversario, ma neanche così grandi da essere dispersive. Il giusto, direi. Tra

squadra speciale, la lurida mezza dozzina. **Chance, Ramirez, Kowalski** (c'è sempre un Kowalski nei film militari!), **Lo Russo** (di Gressoney, AO), **McIntire** e **Bubba**, il nero enorme che alla fine si sacrifica sempre per il bene collettivo. Nelle immagini che vi presentiamo, potete riconoscere la schermata iniziale del deathmatch e due momenti di lotta. La foto ambientata nel garage – la riconoscete perché è più scura – è stata scattata durante uno scontro **Lian-Teresa**. Lian è quella di sinistra e sta puntando in soggettiva la testa della vispa Teresa. Potete anche scegliere se attivare o meno i colpi alla testa, letali all'istante. Di certo, però, non vorrete togliervi il gusto di un deathmatch dove potete finire il vostro 'amico' con UN SOLO colpo di coltello! L'arma finale, quella dei disperati. Utile solo sulla cortissima distanza, premia gli sforzi dei silenziosi e degli impavidi che sfidano una raffica di PK 102 in pieno volto per il brivido dell'accoltellamento manuale. Quanta poesia! Ah, quasi dimenticavo: all'inizio sono disponibili solo alcuni personaggi e un paio di arene: il resto dovete sbloccarlo voi!



▲ No Comment.

Carbonara. I **caricamenti** sono rapidi e anche numerose morti consecutive non vi annoieranno con caricamenti estenuanti. Vi seccano e un attimo dopo siete di nuovo in ballo! A proposito di ballo... Parliamo di movenze, di **motion capture**, di animazione. Io sono convinto che alcuni passaggi dei video di intermezzo di questo gioco siano da Oscar. Intanto,

Beh, con **Syphon Filter 2** potrete colmare questa vostra imperdonabile lacuna! Un gioco che è anche terapeutico, in fin dei conti... Premessa: non lamenterò la mancanza di una modalità multiplayer in link perché, oltre ad averlo già fatto in sede di preview, ho ricevuto diverse osservazioni in merito. Dicevano che "...quasi nessuno ha la possibilità – logistica o economica – di affiancare due televisori e procurarsi due copie del gioco." Non so voi, ma io quando faccio un PlayStation Party, lo faccio serio. Fine della premessa. Inizio della promessa: vi prometto che con questo **deathmatch** vi divertirte. Ne sono sicuro. Si tratta di un combattimento senza quartiere tra due giocatori in **split screen**. **Venti arene multiplayer** tratte direttamente dalle sceneggiature dei due Syphon Filter: significa che tornerete a combattere nel Pharcom Expo Center e nel parco di Washington DC, oltre che in alcune ambientazioni del nuovo episodio. Molte le opzioni a disposizione: **handicap** per sé o per l'avversario, **frag limit** (il numero di morti che è necessario procurare per vincere la



i personaggi che potrete scegliere, ci sono i protagonisti di entrambi i Syphon Filter: oltre a **Gabe, Lian e Teresa**, ci saranno anche **Mara Aramov, Girdeux, Gregorev** e i soldati della squadra di Gabe all'inizio del gioco. Tipo: lo stereotipo della



Nella prima missione, guiderete **Gabe** che deve recuperare i data disc dai rottami dell'aereo con il quale è precipitato. Alla fine della prima sotto-missione, l'azione si sposterà nella base segreta dove è rinchiusa **Lian Xing**: il vostro compito è quello di portarla fuori di lì. Un ping pong tra i due personaggi che racconta la storia come se voi foste in due posto allo stesso momento. La trama rimane comunque lineare e non verrà influenzata dalle vostre azioni: sarebbe a dire che la missione o la finite rispettando i parametri richiesti oppure la finite in un sacco di plastica nero. Chiaro?

MUOVERSI, MUOVERSI!

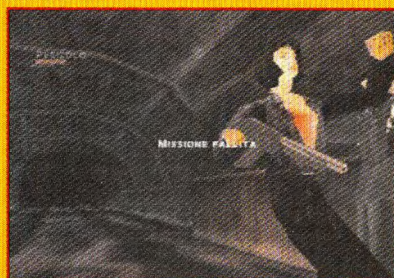
Il meccanismo di gioco è rimasto invariato. Lunghe missioni intervallate

da **check point** che, di norma, si raggiungono dopo il superamento di un ostacolo particolarmente astioso o poco prima di un evento a sorpresa che porterà alla vostra inevitabile e cruenta morte. Un intelligentissimo sistema di **gestione dei dati** – presente anche in Syphon Filter – vi consente di poter rigiocare ogni missione che volete a patto che l'abbiate terminata. In ogni momento del gioco! Non solo, ma potete anche decidere di ripartire dall'ultimo check point della missione nel caso vi accorgete di aver commesso qualche errore imperdonabile, come per esempio mettere la panna nella



▲ LA SFERA! Onore alla Sfera, inginocchiatevi di fronte al Simbolo! Vorrei sapere perché sparano subito a quella invece che a me...

FALLIMENTO!



testa, una gragnuola di proiettili al teflon, mezzo chilo di polenta bollente e tre litri di minerale ghiacciata - la scena cambierà. Cambierà inquadratura, cambierà il movimento con cui cadete, cambieranno le reazioni immediate successive dei vostri



Parafrasando l'orrenda espressione di sconfitta di GT2 (quando sbagliate le prove per le patenti), ne approfittiamo per mostrarvi due immagini che vedrete spesso: la vostra morte virtuale cruenta e sanguinosa; il più delle volte, i nemici infieriranno sul vostro cadavere agonizzante. Si dice anche che, una volta anneritosi lo schermo, lo occultino in gran segreto... La verità è che ogni volta che sarete colpiti a morte - con una granata, un colpo alla

assalitori... Cambierà tutto, insomma! Non so quale sia stata la tecnica usata dai programmatori per questo 'effetto', ma vi assicuro che non è per nulla marginale. Sono piccole cose come questa che rendono grande un gioco, e Syphon Filter 2 è pieno di questi piccoli tocchi da maestro. Regia? Magia? Mia zia? Mah...

la gestualità di Gregorev nelle primissime battute del filmato introduttivo: una scioltezza senza precedenti! A dire la verità, tutti i video

sembrano girare leggermente lenti; è vero, è così. Ma questa necessità, non so dettata da cosa, fa sì che i filmati siano sempre chiari e che i movimenti degli uomini siano sempre piacevoli a vedersi. Già, ma questo non capita solo nei



filmati: durante il gioco, fate caso a come si muovono gli altri personaggi, a come i nemici cadono sotto i vostri colpi. Ogni volta è un movimento diverso, a seconda della distanza da cui sparate e dell'arma che usate; in pratica, una gioia per gli occhi.

IL GIOCO DELL'ANNO?

Syphon Filter 2 ha accontentato ogni mio più recondito desiderio; ha soddisfatto ogni mia (e del settore) più rosea aspettativa.

Come detto in sede di preview, anche se fosse stato identico a Syphon Filter sarebbe andato bene comunque.

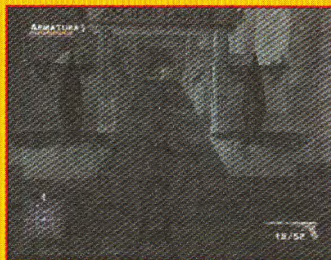
Anche se fossero state solo missioni aggiuntive: non possiamo fare altro che gioire alla vista di un prodotto ECCEZIONALE che dimostra quanto ancora la Dea Grigia può offrire. E questo alla faccia di chi la dava già per spacciata con l'uscita giapponese della PS2.

LUOGHI COMUNI (IL CESSO È UN LUOGO COMUNE?)

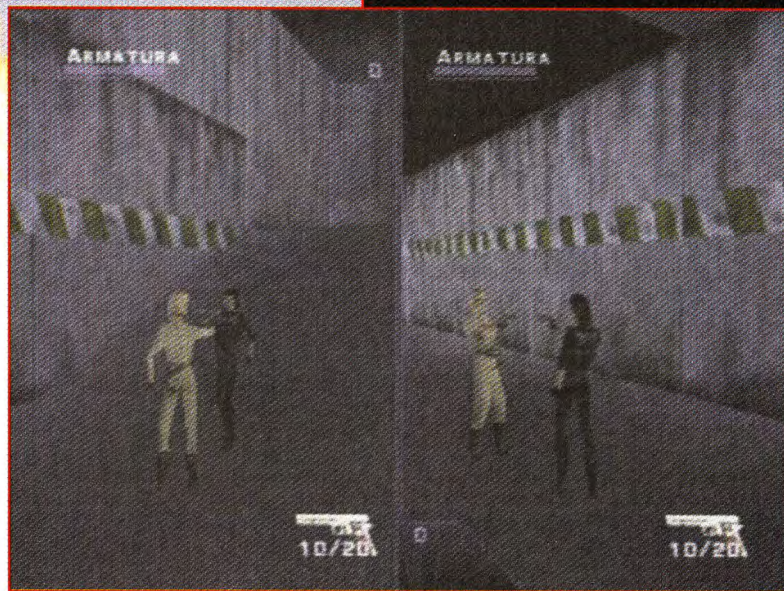
Ve lo ricordate questo posto? È l'entrata del Pharcom Expo Center, quella dove abbiamo dovuto dannare per eliminare le guardie del corpo di Phagan con la pistola silenziosa mentre lo inseguivamo! Quante volte ho ripetuto quello schermo! Però, che stile: vestivamo in smoking, giusto? Quasi meglio di James! Ho detto QUASI. Beh, il Pharcom Expo Center è ancora una volta il teatro di un sotto-livello dove avete barattato lo smoking con una tuta aderente nera e un passamontagna anch'esso nero dal quale si vedono solo gli occhi. [...] PERVERTITI!

Anche questa volta sussistono parametri ben precisi da

rispettare per terminare la missione. In questo posto ci sono due tipi di nemici: gli agenti dell'Agenzia e i soldati della Polizia Militare. Per la cronaca: sono qui per sorvegliare le operazioni di trasloco del materiale della fiera. Sì, è stata smantellata, ma non siate tristi. Ora: quelli dell'Agenzia li potete ammazzare e se volete, potete anche irridarli. I soldati, quelli no. Non li potete neanche ammazzare, intendo! Però avete con voi un paio di armi che danno parecchio gusto: l'hand taser per stordirli (vedi box) e... LA BALESTRA COI DARDI al mercuriosailcielochechos! Sì, insomma, una sostanza spalmata sui dardi che induce istantanea perdita di coscienza. Le ipotesi sono: A) cagliata o cacioricotta o ricotta spalmabile



che dir si voglia. Quella cosa fortissima che si mangia in Puglia e provoca istantanea disidratazione delle fauci, battito irregolare e nella maggior parte dei casi, svenimento. L'ipotesi B) è che si tratti di Mouccarella, mou spalmabile che interrompe la circolazione sanguigna con un istantaneo blocco di colesterolo. Qualsiasi cosa sia, li addormenta ma non li uccide. Così dice il Parametro.



▲ Come nella preview, è nostro piacere presentarvi un duello in pieno stile OK Corral: Mara vs Teresa. Sembra una puntata di OK Il Prezzo È Giusto...

MOMENTI MEMORABILI, OVVERO: TI RICORDI QUANDO...

- ... quando, nello stretto vicolo di Mosca, due auto affiancate stavano per schiacciare Lian? E come, all'ultimo momento, premendo il Triangolo, si è appesa alla trave e le ha fatte passare sotto di sé?
- ... quando, nel viale dei bombaroli (agenti dell'Agenzia armati di lanciagranate), ci è voluta mezz'ora per riuscire a stanarli tutti? Ma vuoi mettere la soddisfazione!
- ... quando, sul treno in corsa, Gabe ha fulminato con lo shotgun un soldato che saltava da un vagone all'altro? Che volo fuori dal treno!
- ... quando quel soldato, coinvolto nell'esplosione, è schizzato via andando a sbattere sul palo?
- ... quando c'è stato bisogno di far esplodere sei macchine parcheggiate per usarle come scudo dai cecchini ed evitare che esplodessero in faccia a Lian?
- ... quando, provando a muovere Gabe che origliava i discorsi dei soldati, il suono si spostava da una parte all'altra degli speaker TV a seconda di come era girato? Che audio!
- ... quando si è slacciata la spallina del vestitino a Patsy Kensit a San Remo? E quando l'Italia ha vinto i Mondiali nell'82?

DI **LUCIO PROSPERI**

F1 2000

Planet Voto

91

- A favore**
- Buona realizzazione grafica
 - Ottima fluidità e velocità di gioco
 - Tutti i piloti, circuiti, team della nuova stagione
 - Filmati e replay molto belli

- Contro**
- Split-screen mediocre
 - Un po' troppo facile



La schermata nella quale deciderete la strategia di gara, con il numero di soste da effettuare.

EA Sports, ancora una volta, brucia tutti sul filo di lana; o meglio, in questo caso, scatta alla grande sul rettilineo di partenza... Ed è subito F.1!!!



La nuova stagione della Formula 1 è finalmente ricominciata con il solito alternarsi di emozioni, per molti legate alle sorti della **Ferrari**, i cui ripetuti insuccessi non hanno comunque nuociuto alla passione della maggior parte degli sportivi italiani. La vittoria della scorsa stagione nella classifica costruttori fa comunque ben sperare per il futuro... Incrociamo le dita!

LA JAGUAR A INDIANAPOLIS

Ebbene sì! In **F1 2000** avrete la possibilità d'intraprendere la lunga avventura del primo Mondiale del nuovo millennio, correndo su tutti i circuiti ufficiali (tra cui quello nuovissimo di **Indianapolis**) e controllando anche le scuderie che per la prima volta si affacciano sul prestigioso palcoscenico della Formula 1 (come per esempio la **Jaguar**, che avrà come prima guida il simpatico Eddie

Irvine). L'acquisizione di questa licenza da parte della divisione sportiva della **Electronic Arts** fa inevitabilmente partire il gioco in pole position rispetto alla concorrenza: volete mettere poter già guidare la Ferrari di Barrichello sul caratteristico circuito di Indianapolis, prima ancora che ci riescano persino i veri piloti? Come da tradizione, il menu delle **opzioni**

appare davvero molto ricco e vi permetterà di affrontare una **singola gara** (decidendo eventualmente anche la posizione in griglia di tutti i piloti; finalmente potrete far partire le fortissime McLaren dall'ultima fila!), l'intero **week-end** o il **Campionato** vero e proprio. I programmatori della Electronic Arts hanno poi optato per una decisione a mio avviso saggia per quel che riguarda le prestazioni delle varie vetture. Scegliendo, per esempio, una Stuart, avrete le stesse identiche possibilità di vincere una gara come optando per la Rossa di Maranello: questo per



▲ Gli attimi che precedono la partenza sono quelli durante i quali i piloti accumulano la tensione maggiore.

COME SI GUIDA UNA FORMULA 1?

La struttura di gioco di **F1 2000** è fondamentalmente arcade, soprattutto per quel che riguarda lo svolgimento della gara, la gestione dei tamponamenti e il sistema di controllo. Dove la cura simulativa è maggiore è nel controllo della vettura, molto



suscettibile sia alla diverse condizioni climatiche, sia alle varie impostazioni. Come già accennato nella sezione di set up, potrete regolare moltissimi aspetti della vostra monoposto, cosa che influenzerà le prestazioni in pista. Molto ben fatto anche il comportamento in caso di uscite fuori dal tracciato: una volta nell'erba dovrete dosare con estrema attenzione la pressione sull'acceleratore per evitare di compiere una lunga serie di testacoda.

La safety car che accompagna le vetture nel giro di ricognizione.

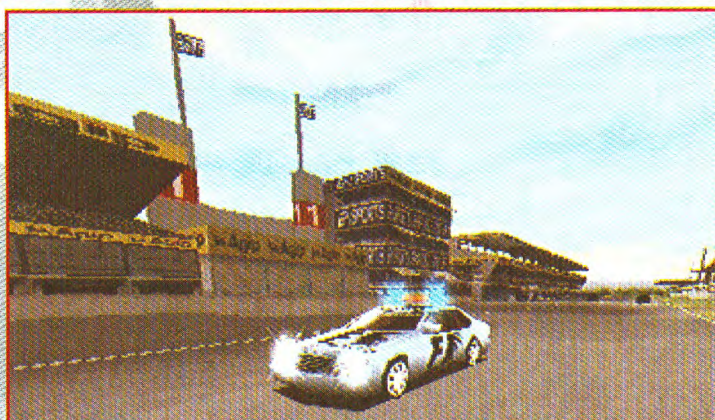
consentire ai fans di ogni scuderia di gareggiare con il proprio campione preferito, senza precludersi le possibilità di vittoria, legate esclusivamente all'abilità. Ovviamente in gara i valori dei piloti controllati dal computer sono quasi sempre rispettosi delle reali capacità; perciò troverete sempre nelle prime file i soliti noti (**M.Schumacher**, **Hakkinen**, al massimo **Coulthard**), con gli altri relegati alla semplice figura di comprimari.

IL SET UP TRALLALÀ

Una volta scelta la scuderia per la quale vorrete correre avrete la possibilità, prima di lanciaarvi nelle prove o nella gara vera e propria, di accedere alla sezione di **set up**, all'interno della quale occuparvi della modifica dell'assetto del vostro bolide. Dopo aver consultato le previsioni **meteo** (è fondamentale sapere con un certo anticipo se sul tracciato splenderà il sole o si abatterà un violento acquazzone), avrete un quadro più preciso di quali regolazioni impostare. Potrete quindi decidere l'inclinazione degli **alettoni**, il rapporto delle **marce**, lo **sterzo**, il bilanciamento dei **freni**, le **sospensioni** e il **carico aerodinamico** in modo da sfruttare al meglio le caratteristiche della pista e della vostra auto. Decisiva sarà anche la scelta di quante **soste** effettuare (strettamente collegata alla quantità di benzina che imbarcherete) e il tipo di **pneumatici** (duri, morbidi o da pioggia). Nella sezione denominata **test**, inoltre, avrete la possibilità di effettuare un giro di pista e controllare la risposta della vostra monoposto, grazie a un'accurata sezione di **telemetria**, nella quale potrete studiare numerosi grafici e rapportarli visivamente alle varie sezioni del tracciato.

BELLO FLUIDO

Dal punto di vista grafico il gioco è davvero molto ben fatto grazie alla presenza di numerosissimi elementi e dettagli, sia per quel che riguarda le **auto** che i vari **percorsi**. In quest'ultimo caso si nota l'estrema fedeltà riproduttiva, frutto di un attento studio del materiale fotografico riguardante ogni tracciato (si parla di oltre **500 foto** per circuito!). Stesso discorso anche per le



La griglia di partenza è identica a quella che siete abituati a vedere alla televisione.

auto, che stupiscono per la quantità di dettagli che i designer sono riusciti a inserire (basti pensare che potrete notare anche il surriscaldamento dei freni al carbonio ogni volta che frenerete con eccessiva foga!) La cosa più piacevole, però, è che tutto questo è gestito

IL FAMIGERATO SPLIT-SCREEN

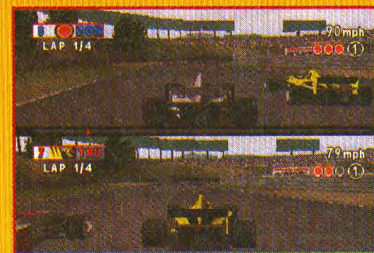
L'unica cosa che non va nell'ottimo F1 2000 è costituita dall'opzione di doppio che dovrebbe permettere a due giocatori di sfidarsi su un circuito. Potenzialmente l'idea è molto valida, considerata anche la presenza di altri **due piloti** gestiti dal computer che dovrebbero rendere l'azione ancora più varia e concitata.

Purtroppo tutti i buoni propositi sono rovinati da una realizzazione tecnica tutt'altro che impeccabile, tanto che dopo pochi minuti di gioco

INCIDENTI CHE PASSIONE



Una delle caratteristiche più piacevoli (e realistiche) del gioco è la presenza di numerosi **incidenti** e **guasti meccanici** che molto spesso decimeranno i partecipanti ai vari Gran Premi. Ovviamente, se abilitate nel menu delle opzioni la voce relativa ai "danni", anche voi correrete il rischio di rimanere vittime di esplosioni del motore, problemi ai freni o alle sospensioni, rottura degli alettoni ecc. A voi la scelta, anche se così il realismo è decisamente superiore!



l'entusiasmo vi passerà in un batter d'occhio. Il motivo? La perdita di dettaglio è piuttosto netta, cosa anche comprensibile, ma assolutamente influente per il miglioramento delle prestazioni del motore grafico. La fluidità è davvero bassa, così come la sensazione di velocità praticamente assente. Peccato!



La new entry tra i circuiti del Mondiale 2000: la mitica Indianapolis!

CI RIVEDIAMO IN TV



Una delle opzioni più piacevoli è quella che vi permette di rivedere a **fine gara** tutti i momenti salienti della corsa, indipendentemente dal fatto che vi vedano protagonisti o meno.



Oltre agli **highlights**, che potrete gustarvi solo a fine Gran Premio, in qualsiasi momento premendo il tasto **Triangolo** potrete rivedere un'azione spettacolare o un rocambolesco tamponamento.



Molto bello anche il **filmato** che precede la partenza vera e propria: vi verrà mostrata la griglia di partenza, mentre sullo sfondo scorreranno le auto per il giro di ricognizione!

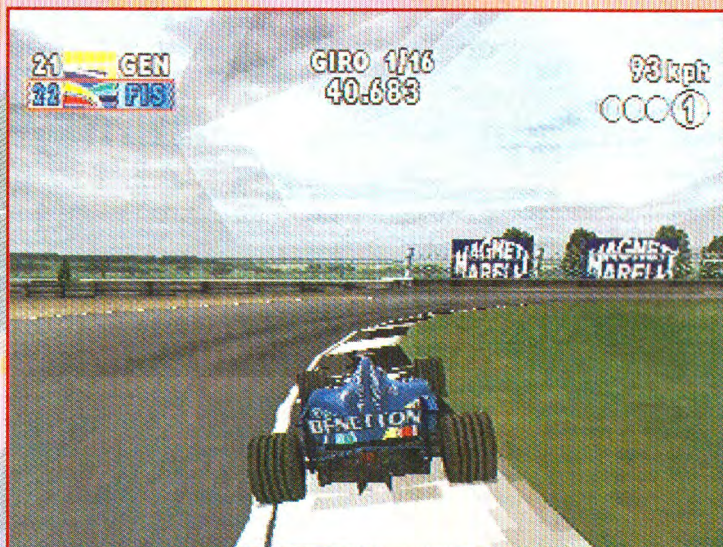
dal motore grafico con una perdita di dettaglio (evidente solo nelle auto avversarie quando sono a una certa distanza) del tutto trascurabile. In questo modo riuscirete a gustarvi l'ottimo lavoro dei grafici della EA Sports, non rinunciando a una velocità e fluidità di gioco davvero notevoli. Alcuni esempi, che rendono ancor meglio la cura messa nella realizzazione tecnica, sono la presenza di alcuni **filmati** perfettamente integrati con il resto del gioco: dal giro di **ricognizione** (eventualmente skippabile) con tanto di safety car e griglia di partenza, agli highlights a fine della gara, davvero spettacolari e arricchiti dal commento di un telecronista (ovviamente in italiano). Questo ci porta a spostare il mirino della critica sul **sonoro**, che, oltre agli effetti del motore (differenti a seconda della visuale prescelta), è per l'appunto costituito da una telecronaca, strutturata in modo un po' particolare... Il commento è infatti un mix tra la descrizione di ciò che avviene in pista e le informazioni che il vostro box vi comunica: il risultato è che il parlato non è mai invadente, e il più delle volte vi fornisce indicazioni davvero utili (distacchi, danni subiti, situazione dei box ecc.) non risultando quasi mai fine a se stesso.

INTELLIGENZA ARTIFICIALE... ARTIFICIALE A CHI?

Una delle altre cose che rende questo **F1 2000** un ottimo titolo è la gestione dell'Intelligenza Artificiale degli altri piloti, che si comportano in modo molto credibile. Anche se non farete molta fatica a superarli, nonostante facciano di tutto per ostacolarvi, vi capiterà spesso di vederne due lottare tra loro (correndo anche il serio rischio di tamponarsi, arrecandovi il più delle volte dei



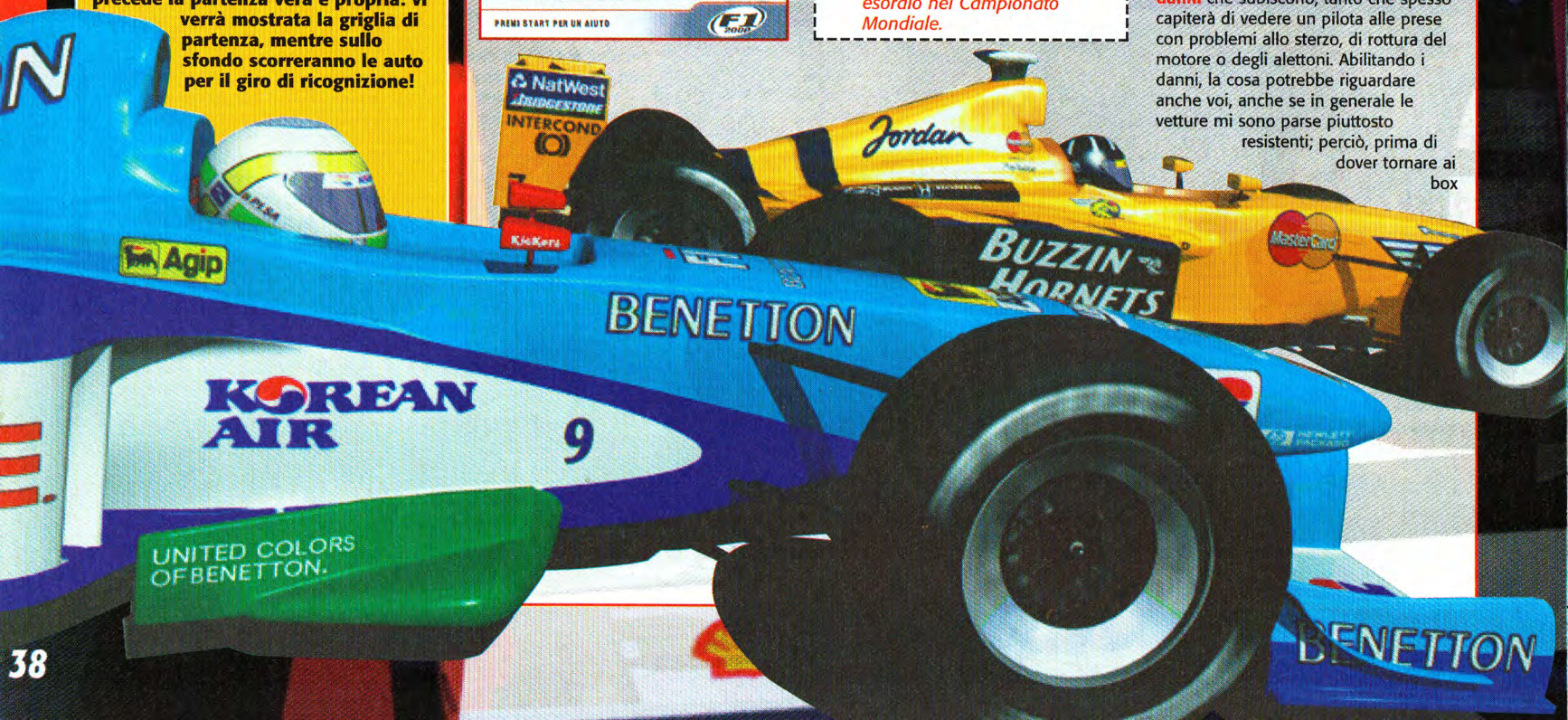
▲ La visuale dall'interno della vettura è una delle più spettacolari ma anche delle più ostiche da padroneggiare.



▲ Salire sui cordoli non è la tattica giusta per aspirare alle prime posizioni!

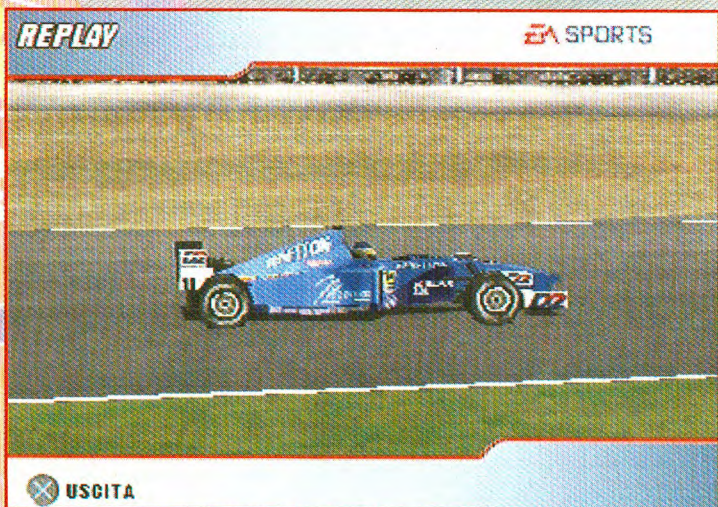
◀ I piloti disponibili sono quelli della nuova stagione; c'è anche la Jaguar, al suo esordio nel Campionato Mondiale.

problemi...); in altri casi ancora prenderanno male le curve finendo nell'erba. Buona anche la gestione dei **danni** che subiscono, tanto che spesso capiterà di vedere un pilota alle prese con problemi allo sterzo, di rottura del motore o degli alettoni. Abilitando i danni, la cosa potrebbe riguardare anche voi, anche se in generale le vetture mi sono parse piuttosto resistenti; perciò, prima di dover tornare ai box





▲ In alto a sinistra sono indicati i piloti che vi precedono e vi seguono in classifica.



▲ La cura dei dettagli di ogni monoposto è davvero molto elevata!

Sono disponibili varie visuali: troverete senza dubbio quella più adatta al vostro stile di guida.



La visuale dal davanti del musetto della monoposto è quella che garantisce la più alta sensazione di velocità.



accorgano di voi e vi penalizzano con uno 'stop and go' o addirittura con la squalifica. Discreta la gestione delle varie **bandiere**: attenzione a non superare quando è esposta quella gialla, a meno che non abbiate un vantaggio tale da poter sostenere 10 secondi di penalità. L'unico dubbio resta legato alla difficoltà generale, che anche ai livelli più alti (che sono i classici tre: **facile**, **intermedio** e **difficile**) non mi è parsa impossibile.

IN DUE È SEMPRE MEGLIO... O QUASI

In generale, quindi, la realizzazione è davvero molto buona, con una cura dei dettagli notevole, un sonoro raramente fastidioso e ripetitivo e un'ottima gestione dell'Intelligenza Artificiale. L'unica grossa pecca riguarda la modalità che consente il gioco in coppia, tramite uno **split-screen** orizzontale. Sebbene la porzione di schermo assegnata a ognuno dei due giocatori risulti accettabile, è la perdita di dettaglio e di fluidità che rende la sfida contro un avversario umano davvero ingiocabile e carente. Tutto, infatti, si muove con una lentezza esasperante, e dopo pochi secondi vi verrà voglia di trovare una scusa per buttare fuori di casa il vostro amico e tornare all'ottimo **single game**. Questo fatto, però, lascia un po' di amaro in bocca, anche perché la possibilità di giocare contro qualcun altro è il sale della maggior parte dei titoli di questo tipo (inoltre, non è nemmeno prevista la possibilità di linkare due PlayStation, per l'ira del nostro Pitone...). Fortunatamente la sezione di gioco in singolo è talmente valida che riesce a cancellare questo grosso neo; peccato comunque!

CONCLUDENDO...

F1 2000 è davvero un ottimo titolo se giocato da soli: validissima realizzazione tecnica, tutte le novità introdotte dalla stagione 2000, gameplay veloce ed estremamente divertente. L'entusiasmo per il gioco è leggermente annacquato da una modalità a due giocatori davvero mediocre e da una difficoltà generale che mi è parsa piuttosto bassa e legata più all'obbligo di dover imparare a memoria le insidie dei vari circuiti che all'abilità degli avversari. In ogni caso il prodotto della **EA Sports** si colloca sicuramente ai vertici nel suo genere e diventa un acquisto praticamente obbligato per tutti gli appassionati, considerata la presenza di tutte le novità della stagione appena cominciata.

IL MIO MECCANICO DI FIDUCIA

IMPOSTAZIONE MACCHINA



Prima di scendere in pista avrete la possibilità di modificare moltissimi parametri della vostra monoposto, in modo da renderla adatta a ogni tipo di circuito. Potrete regolare l'inclinazione degli **alettoni**, il carico aerodinamico, il gioco dello **sterzo**, i rapporti delle **marce** e molto altro.



Ovviamente, per chi non è interessato a perdere del tempo in tutta questa serie di regolazioni, è possibile utilizzare quelle di default.



Theme Park World

Planet Voto

87

DI LUCIO PROSPERI



A favore

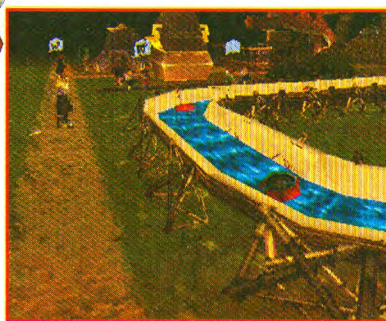
- Realizzazione grafica di qualità, colorata e chiara
- Ottimo sistema di controllo
- Impegnativo ma divertente

Contro

- Il tutor è davvero invadente e fastidioso
- C'è il rischio che al giocatore medio possa non piacere

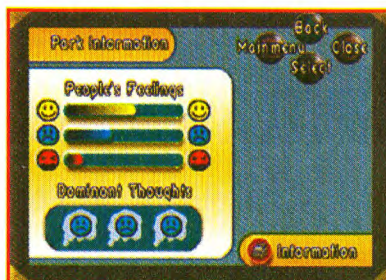


Il parco dei divertimenti è un luogo caro ai "bambini" di tutte le età, perché è sulle varie giostre o nei folli tamponamenti sugli autoscontro che ognuno si libera del proprio stress quotidiano (che puntualmente torna a invenerci appena si finisce a litigare con il tamarro che vi ha fregato il posto sull'ultimo seggiolino del calciculo). Nel nuovo titolo della **Bullfrog**, però, vi troverete dall'altra parte della barricata, e il vostro divertimento sarà proporzionale alla vostra capacità imprenditoriale e all'abilità nel riuscire a costruire un Luna Park che attiri centinaia di visitatori e vi faccia guadagnare un sacco di soldi.



▲ Potrete sbizzarrirvi a impiantare qualsiasi tipo di giostra; l'importante è ricordarsi di fare regolarmente la manutenzione.

rifocillare gli ospiti adeguatamente, delle loro esigenze fisiologiche (concetto riassumibile con la costruzione delle toilettes) e della pulizia delle aree aperte al pubblico. A questo proposito sarete costretti ad assumere del personale che si occupi dello sporco, della sicurezza del parco (guardie aiutate dalle **telecamere** dislocate nei posti strategici) e della riparazione delle giostre.



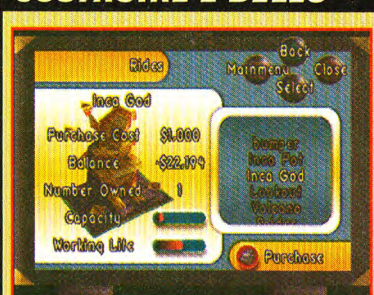
▲ Le faccine degli "smile" indicano il grado di divertimento degli ospiti del vostro parco.

ATTENTI ALLA RUGGINE!

Con il passare del tempo, le vostre attrazioni saranno soggette a una certa usura, costringendovi a intervenire tempestivamente prima di dover avere a che fare con problemi maggiori. Le persone assunte contribuiranno alla



COSTRUIRE È BELLO



Accedendo ai vari sottomenu avrete la possibilità di impostare le varie giostre secondo le vostre esigenze e settando i parametri che credete più giusti per guadagnare più soldi possibile. Cercate anche di prestare attenzione alla **durata dei giri**: se sono troppo brevi la gente non si diventerà abbastanza ma se sono eccessivamente lunghi spazientirete le persone che sono in coda!

risoluzione di molti di questi contrattempi ma ne porteranno altri, di diversa natura, che vi obbligheranno a seguirli continuamente (a meno che non vogliate ritrovarvi il Luna Park bloccato da un loro sciopero!).



▲ La giostra del gorilla è davvero una delle più bizzarre che avrete a disposizione.

Un parco di divertimenti virtuale, dove grandi e piccoli possono dare libero sfogo alla propria fantasia. Il concept di Theme Park World è il classico uovo di Colombo.

MMH, QUESTA GIOSTRA DOVE LA METTO?

All'inizio del gioco disporrete solamente di un grosso spiazzo vuoto, di un discreto gruzzoletto e tanta voglia di fare: perciò non state con le mani in mano e mettetevi subito al lavoro!

Per prima cosa dovreste decidere quali giostre e quali negozi impiantare, fermo restando che inizialmente ne avrete a disposizione pochissimi:

assumete, quindi, dei ricercatori e metteteli sotto torchio

affinché scoprano nuove attrazioni da inserire nel parco.

Con l'aumentare dei divertimenti comincerà a incrementarsi anche il numero dei visitatori, e con loro la quantità di problemi da tenere d'occhio: dovreste occuparvi di





▲ I meccanici sono incaricati di riparare le giostre... Dovrete però indicare loro la zona di competenza.

DIVERTIRSI È FATIGOSO

Ogni giostra vi occuperà non solo dal punto di vista della costruzione e della manutenzione, ma anche per tutti gli aspetti secondari tra cui il **prezzo del biglietto** (cercate di non esagerare, altrimenti i visitatori la disisteranno), la durata dei **giri** e la **velocità**; tutto questo influirà sul divertimento degli ospiti e sul successo della giostra stessa. Ancora più complesso è il discorso sui vari **negozi**, soprattutto per quel che riguarda gli alimentari. Vi toccherà decidere il prezzo delle patatine e la quantità di sale da metterci, la qualità della carne per gli hamburger e il loro livello di grasso, e anche quanto ghiaccio mettere nelle varie bibite! Tutto questo, però, potrà essere sfruttato anche per guadagnare qualche soldo in più, utilizzando degli espedienti piuttosto meschini ma efficaci (provate a salare più del dovuto le patatine e, contemporaneamente, ad alzare il prezzo delle bibite...)



▲ La grafica del gioco è davvero carina e molto colorata, anche se la definizione degli omini lascia un po' a desiderare.

IL TUTOR DOVE LO METTO?

All'inizio le cose da tenere d'occhio saranno davvero tantissime, cosa che potrebbe generare una sorta di smarrimento, soprattutto per chi si avvicina per la prima volta a un titolo di questo tipo. Fortunatamente le vostre azioni saranno accompagnate dai commenti di un **tutor** che vi terrà costantemente aggiornati sull'andamento del parco e sui problemi che lo affliggono, sia dal punto di vista finanziario, sia da quello della sicurezza e del divertimento dei visitatori (evidenziato anche graficamente da piccoli 'smile'). Questo aiuto vi sarà molto utile, soprattutto durante le prime ore di gioco, ma alla lunga sentirete nascere dentro di voi l'insopprimibile desiderio di liberarvi del pedante aiutante. Il mio consiglio, quindi, è quello di disabilitarlo dopo la prima ora di gioco (a meno che non vogliate imparare a memoria tutte le sue frasi), e continuarle a ripetere anche una volta a tavola con i vostri genitori, due ore dopo aver spento la PlayStation.

TUTTO È MOLTO COLORATO

La **grafica** è davvero molto carina e colorata, con tutte le giostre ben realizzate e che spiccano per la loro originalità e stravaganza (davvero degno di nota l'enorme **gorilla** che fa girare le banane...). L'unica cosa, a livello visivo, davvero mediocre è la realizzazione dei **visitatori** del parco, un po' troppo piccoli e scarsamente definiti... D'altra parte, considerato il loro numero piuttosto elevato, era anche difficile aspettarsi di più. Il gioco è interamente tradotto in un italiano davvero eccellente, sia a livello video che audio: le frasi del tutor, per quanto alla lunga monotone, sono davvero ottime, così come le musicine e gli effetti presi direttamente dai baracconi di un Luna Park.



▲ È molto importante creare vie d'accesso alle giostre molto semplici per non creare difficoltà ai bambini che, come è noto, vogliono tutto e subito!

RICCHI E CONTENTI

Avendo precedentemente avuto modo di provare la versione PC, accostandomi a quella per PlayStation nutro qualche dubbio legato all'implementazione del sistema di controllo, visto che questo genere di giochi solitamente non ha una resa eccezionale utilizzando il joystick. Fortunatamente, **Theme Park World** fa eccezione, grazie a un valido utilizzo dei vari pulsanti: sullo schermo avrete sempre tutte le indicazioni delle funzioni, legate ai quattro tasti d'azione, che vi faranno velocemente accedere ai sottomenu. Buono anche l'utilizzo dei tasti dorsali che vi permetteranno di visionare il parco da ogni visuale, ruotando il tutto in tempo reale, in modo da avere sempre la situazione sotto controllo.

CHI L'HA DETTO CHE LE GIOSTRE SONO SEMPLICI?

Theme Park World è davvero divertente, lungo (riuscire a far funzionare alla perfezione il parco sarà un'impresa non da poco), ben strutturato e meritevole dell'attenzione di tutti i possessori di PlayStation. Ma quanti giocatori saranno realmente interessati a un prodotto espressione di un genere che solitamente è sempre stato appannaggio dei possessori di un PC? Temo non molti. E questo sarebbe

davvero un grosso errore, perché il gioco ha le potenzialità per regalare ore di divertimento a tutti e può essere considerato un valido stacco tra una partita a Resident Evil 3 e GT2... Provatelo e non ve ne pentirete!



IL SISTEMA DI CONTROLLO

Come ho avuto già modo di dire, il sistema di controllo di **Theme Park World** è davvero ben strutturato e permette di gestire il parco con estrema semplicità e immediatezza. Nella parte alta a destra dello schermo sono costantemente riportati i quattro tasti d'azione, ognuno con una diversa funzione.



Premendo, per esempio, il **Cerchio** accederete al vostro **notebook**, grazie al quale potrete effettuare tutta una serie di operazioni (come assumere personale, controllare le vostre finanze ecc.); il tasto **Triangolo**, invece, vi permetterà di scegliere l'attrazione da impiantare: a questo punto sullo schermo verrà mostrata la sua zona d'ingombro, così da permettervi di vedere immediatamente dove sia più conveniente collocarla.



I tasti **R1** e **L1**, infine, servono per ruotare la visuale del parco a piacimento, in modo da gestire sempre tutto con estrema precisione.



Mobil 1 Rally Championship



DI ALFREDO DELMONACO

A favore

- Presenza di licenza ufficiale, dettaglio delle macchine più che buono, danni sulle vetture realistici.

Contro

- Grafica in generale non all'altezza, sistema di controllo pessimo, incidenti assolutamente irrealistici, scrolling a volte 'incerto', tempi di caricamento soporiferi.



Rally Championship brucia alla partenza il suo diretto avversario, Colin McRae 2, uscendo prima nei negozi... Ma sarà vera gloria?

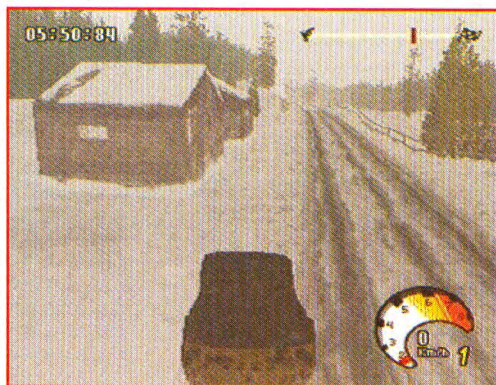


Il trono delle simulazioni rallistiche su PlayStation è oramai conteso fra **V-Rally 2** e **Colin McRae Rally**. Ambedue i giochi offrono **licenze ufficiali** e una realizzazione tecnica di alto livello, soprattutto per quanto riguarda il primo, più recente e quindi più 'aggiornato' a livello grafico. In attesa del seguito di Colin, un altro contendente al titolo di miglior simulazione rallistica si affaccia sulla console grigia. Preceduto da una versione mostruosa per PC, dove ha raccolto vendite e consensi, è il turno di **Mobil 1 Rally Championship**.

TRA I DUE LITIGANTI...

La prima sfida con il più blasonato rivale, **Rally Championship** l'ha vinta presentandosi per primo nei negozi. Dopo l'uscita di V-Rally 2, infatti, i fans della serie McRae aspettano con impazienza il secondo episodio della serie. Rally Championship cerca di mitigare

Il livello di difficoltà generale vi obbligherà a una guida cauta e precisa, soprattutto in presenza di fondi sconnessi, ehm...



1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Grafica						7			
Gameplay						6			
Sonoro						6			
Longevità						6			
Originalità						6			



l'attesa, offrendo una simulazione rallistica di **sei prove**, con **sei tappe** ciascuna (i più svegli tra voi non avranno potuto non notare che il totale fa **trentasei tappe**...). Tutte le prove e le tappe saranno localizzate sul suolo britannico, sfruttando la varietà delle condizioni climatiche che l'isola può offrire. Il menu d'avvio di RC prevede varie modalità di gioco, così da offrire la più ampia gamma di opzioni. Il **Time Trial**, per esempio, permette di prendere confidenza con il sistema di controllo di una qualsiasi delle **ventuno vetture** e su una delle tappe già 'sbloccate'. Inizialmente saranno disponibili solo le prime tappe delle sei;



La presenza di licenze ufficiali vi metterà al volante di ventuno delle migliori macchine sul mercato del momento.

successivamente, man mano che avrete nel campionato, sbloccherete anche le altre. La sezione **a due giocatori**, invece, non apporta nulla di nuovo a quello già visto, dato che utilizzerà un comodo (see... come no...) **split screen**. Il gioco prevede l'utilizzo di tracciati disegnati appositamente per le sfide a due giocatori.

Planet Voto

79

Il dettaglio grafico di alcune vetture non è affatto male; peccato che faccia poi a pugni con il resto, poco definito e dettagliato!

UNA QUESTIONE DI INQUADRATURE

I nostri più affezionati lettori avranno letto sicuramente, in occasione di qualche recensione di gioco di macchine, le sporadiche scaramucce (o meglio infinite liti...) fra me e Pitone su quale visuale di gioco è oggettivamente la migliore. Scaramucce che, fuori dalle righe del giornale, finiscono sempre in rissa, con grande imbarazzo della gente che ci conosce e con grande sparpagliamento di ossa. **Rally Championship** propone un sistema di 'settaggio visuale' che, sebbene non metta d'accordo me e Alo, sicuramente offre maggiori possibilità rispetto al numero di inquadrature convenzionali di una simulazione automobilistica. Uno specifico menu, infatti, vi permetterà di modificare l'inquadratura esterna dell'auto, alzando o abbassando l'angolo della visuale oppure allontanandola o avvicinandola. Tramite questo sistema potrete creare facilmente l'inquadratura più comoda, utilizzandola poi per il resto del torneo.





**NON È MEGLIO
IN DUE?????**



▲ *L'utilizzo di differenti angoli di inquadratura potrà essere utilizzato per la creazione di visuali personalizzate.*

Arriviamo finalmente a parlare di cose serie, come la sezione **Arcade**. Per venire incontro ai gusti sia dei fans di V-Rally sia di Colin, è stata introdotta questa modalità che assomiglia molto a quella **Campionato** di V-Rally. Infatti, in questa sezione dovrete affrontare altri **tre concorrenti** contemporaneamente sullo schermo, cercando di piazzarvi meglio degli altri e ottenendo almeno due punti di media per ogni tappa, altrimenti sarete eliminati. Naturalmente, in base al piazzamento ottenuto vi sarà dato un determinato punteggio. Alla fine chi avrà più punti vincerà il Campionato (ma vè? giura...), sbloccando circuiti nascosti. La modalità **Campionato** vera e propria, invece, riprende il discorso iniziato con Colin McRae. Questa sezione, infatti, è un'accurata simulazione del campionato britannico di rally Mobil 1, suddiviso in tre classi principali: **A5, A6, A7**. Qui le tappe si svolgeranno a **turni**, in cui lo scopo sarà quello di ottenere il miglior tempo possibile su ogni tappa. In caso di vittoria, le vetture della classe **A8** saranno rese disponibili in tutte le modalità del gioco.



▲ *Nooo... mi sembra la vettura dell'Uomo Ragno...*

UN GIOCO CURATO A METÀ

Girovagando all'interno dei menu di **Rally Championship** si può notare la cura che i programmatori hanno riposto nella descrizione delle varie tappe o delle autovetture. Ogni auto è accompagnata da una breve introduzione sonora, che vi spiegherà pregi e difetti; stesso discorso vale per tutte le tappe. Se da questo punto di vista si può tranquillamente affermare che il lavoro svolto è rimarchevole, purtroppo non si può fare lo stesso discorso per la realizzazione tecnica. A partire dalla **grafica**, che risulta veramente scarna. Solo alcune vetture sono realizzate discretamente, con un sufficiente numero di poligoni e dei buoni riflessi sulla carrozzeria. Purtroppo le

ambientazioni e le macchine avversarie sono poco definite, rendendo la guida frustrante nel primo caso e dando poco senso di realismo nel secondo. Stesso discorso vale per lo **scrolling**, lento di per sé e afflitto da numerosi rallentamenti. Nella modalità a due giocatori, poi, la perdita di dettaglio e l'abbassamento del frame-rate sono fin troppo evidenti. Anche il sistema di controllo non è esente da critica, dato che è sembrato molto legnoso e ostico. In particolare, il sistema di **sterzo** della macchina risulta troppo lento fino a metà sterzata, dove poi gira di colpo, mandando la macchina in derapate non volute. Se sui percorsi semplici e lineari si riesce a oviare al problema, su quelli più tortuosi tenere la macchina in pista risulta praticamente impossibile. Ho rilevato anche grosse imprecisioni sulle collisioni di bordopista, con le vetture che salgono perpendicolarmente sui muri, creando un effetto decisamente poco realistico. Non male la routine di gestione dei **danni** sulla vettura. Più andrete a sbattere è più rovinerete la macchina, incidendo sulle prestazioni. Anche la gestione degli **incidenti** mi è sembrata piuttosto imprecisa, con frequenti capottamenti e facili giravolte a 360°.



UNA CONVERSIONE POCO RIUSCITA

A dire il vero ero rimasto molto impressionato dalla versione per PC di Rally Championship, fra l'altro votata come migliore nel suo genere. Mi aspettavo qualcosa di simile anche per la nostra amata console, concessione grafica a parte, naturalmente. Con mio sommo rammarico posso solo constatare che il buon lavoro è stato svolto



solo a metà, e cioè per quello che riguarda i menu di contorno. Purtroppo il gioco pecca proprio sugli aspetti più importanti come la giocabilità e la realizzazione tecnica. A niente servono a questo punto le pur intriganti modalità del titolo e la sua buona longevità. Per il resto siamo ancora lontani dagli standard imposti dalle due migliori simulazioni. A tutto questo poi c'è da aggiungere che Colin McRae2 è alle porte e promette veramente molto bene...



◀ *Alcune visuali vi daranno la possibilità di vedere anche l'interno della vostra vettura.*

Abbandonato definitivamente e rovinosamente il bellissimo concept del link-mode, anche **Rally Championship** si accoda alla schiera dei giochi che sfrutta lo **split-screen**. Sono previste delle tappe realizzate appositamente per questa modalità: preparatevi quindi a sfrecciare su piste ostiche e con molti punti di sorpasso. Sarà possibile scegliere, inoltre, fra uno split verticale e uno orizzontale.

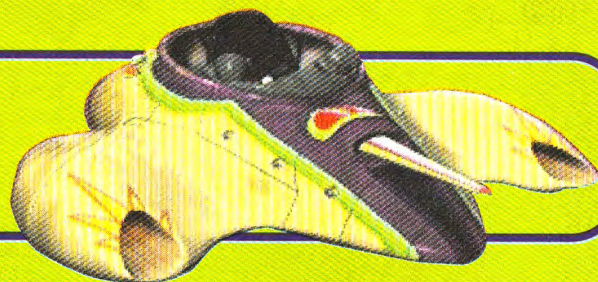


◀ *Il particolare sistema di controllo vi farà ritrovare in queste situazioni parecchie volte...*

Naturalmente, sia il dettaglio grafico sia lo scrolling subiranno delle modifiche, soprattutto per quanto riguarda il primo. D'altronde, è lo scotto da pagare con lo split-screen...



Centipede



DI CHRISTIAN PETTINI

Planet Voto

71

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Grafica	8
Gameplay	7
Sonoro	7
Longevità	6
Originalità	7

A favore:

- In italiano
- Due modalità abbastanza diverse
- Il Centipede originale è bellissimo

Contro:

- Caricamenti impossibili
- Nella modalità avventura, subito ti gira la testa
- Gameplay decisamente ripetitivo



▲ L'aspetto è ingiudicabile, ma il feeling di gioco frenetico riesce ancora a intrippare i flashati. Se i giocatori miopi levano gli occhiali, non notando l'arretratezza grafica, forse possono parlare di 'capolavoro di giocabilità'...

Centipede: un nome che i giocatori conoscono da anni, lustri, decenni... Dal momento che appartengo a questa schiera, devo premettere che questa sarà una recensione obbiettiva e mi asterrò da qualunque giudizio dettato dal classico 'cuore del nostalgico'. Questo compito sarà più semplice, dal momento che il valore di questo gioco non è molto alto, purtroppo...

CENTI... CHE?

Centipede è uno sparsapara; all'epoca, quando uscì, molti ne apprezzarono la giocabilità ma anche l'idea, che si distanziava dal classico schemino Space Invaders. Infatti, il **cannoncino** del giocatore, classicamente piazzato in basso, poteva muovere liberamente nell'area di gioco, salendo o scendendo a piacere. Inoltre, il bersaglio era un **lombrico** che, composto da molti singoli elementi, si spostava all'interno di un'area di gioco dall'alto verso il basso; ma lo schermo era pieno di 'barriere' che ostacolavano il passo del lombrico e che costringevano il giocatore ad aggirarle per poter sparare con efficacia. Queste barriere potevano anche essere distrutte, ma si formavano di nuovo ogni volta che il lombrico veniva colpito: i pezzi che componevano il corpo, infatti, si 'solidificavano' generando appunto un elemento fisso. Tutto questo si svolgeva con una frenesia notevole, e proprio la rapidità di gioco costituiva inizialmente il limite al divertimento; ma, alla lunga, ne dettava il fascino e la longevità.

VECCHIO E NUOVO SU UN UNICO CD

Centipede su PlayStation propone due distinte modalità di gioco: **Arcade** o **Adventure**. La prima si sostanzia nella replica fedele dell'originale di tanti anni fa, e presenta la stessa bruttissima affascinante grafica e, grazie al cielo, anche lo stesso feeling. La seconda modalità salva il concetto dello sparare al lombrico ma lo inserisce in un contesto **poligonale**; l'area di gioco è arricchita da altri elementi che variano leggermente la dinamica dell'azione.

LA SECONDA MODALITÀ: COME È DURA L'ADVENTURE...

Nell'**Adventure**, il giocatore deve ripulire l'area dai lombrichi che via via scendono; dopo averne distrutti un po', si libererà un'altra area e

▲ L'azione è ben congegnata: dopo aver eliminato un certo numero di lombrichi, si passerà ad altre aree di gioco. La conformazione di queste è varia ma non influisce sulla dinamica dell'azione.



▲ La modalità Adventure unisce un moderno look 3D a una meccanica di gioco semplice e coinvolgente. Peccato per gli spostamenti della telecamera... da emicrania.

tutto ricomincerà. Le varie zone sono ricche di elementi, e l'azione è più varia rispetto a quella proposta dalla versione originale in due dimensioni. Tuttavia, la frenesia del gioco è rovinata da una costruzione discutibile delle varie inquadrature: le zone del gioco si muovono troppo rapidamente, e dopo poche ore di gioco vi verrà un gran male al capo.

SEI BRUTTO COME UN VERME!

Per quanto riguarda la **grafica**, ebbene l'aspetto della versione Arcade si becca un bell'NG (Non Giudicabile), dal momento che sulla PlayStation un simile look è consentito solo al retrogaming che, per mantenere il feeling dell'originale, propone una veste grafica che con la PSX non ha niente a che vedere. L'estetica della sezione Adventure, invece, è abbastanza onesta: i **colori** sono molti e vivaci, e inoltre tutto si muove con precisione e fluidità... Con troppa fluidità, come abbiamo detto, ma si tratta di un errore che inerte il gameplay.

ARCADE PER I NOSTALGICI, ADVENTURE PER I... FUORI DI TESTA

La longevità è molto buona e si basa sulla vecchia idea dei **punti** e delle **vite**; l'interesse per il gioco è infatti dettato da elementi antichi, quali appunto il punteggio. Nella modalità **Adventure** lo stimolo a proseguire dovrebbe costituire un incentivo, ma vi assicuro che dopo poche sessioni di gioco non ce la farete più e avrete bisogno di venti gocce di Novalgina; in commercio dovrebbero mettere una confezione speciale contenente, oltre al CD, anche un valido farmaco contro l'emicrania...



Centipedoom

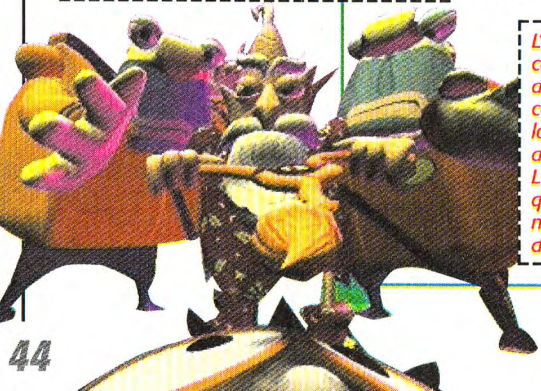
La duttile grafica poligonale consente anche di abbassare la visuale, facendo di questo gioco una sorta di sparatutto in prima persona. La precisione della risposta ai comandi rende divertente questa feature.



Purtroppo, la notevolissima velocità dell'azione e la frenesia rovinano questa esperienza, che rimane poco godibile proprio per una questione di difficoltà a seguire l'azione per lungo tempo. Alla moviola, probabilmente, sarebbe stata un'aggiunta di valore; così, invece, soffre di una telecamera 'pazza' e risulta poco fruibile.



▲ Doom con la velocità di Centipede. Se al posto del cervello vi frulla un Emotion Engine, forse riuscirete a godere di questa visuale; altrimenti, lasciate perdere e tornate al classico Classic.



Cina

DI CHRISTIAN PETTINI



Cryo, che gente strana... Non ho visto nemmeno una parvenza di normalità, nei loro prodotti: il più 'giocosco' che hanno sviluppato, **Dreams** (un platform

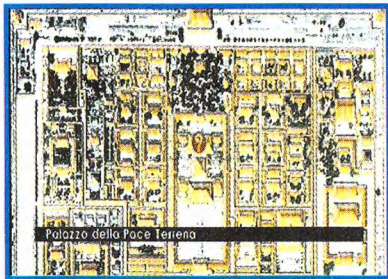
imbarazzante), è uno dei giochi più brutti che si siano mai visti su PlayStation. **Guardian of Darkness** presenta molti alti e altrettanti bassi, ma soprattutto è unico per alcune caratteristiche, prima fra tutte lo stile grafico. **Egypt** e **Atlantis**, propriamente, sono due prodotti multimediali, con un gioco incorporato che ne giustificò le recensioni sulle riviste di videogames. **Cina - Crimini nella città proibita** riprende il concetto dei testé citati **Egypt** e **Atlantis**, e può essere definito un CD 'composito'. Presenta infatti una sezione multimediale molto interessante e un gioco che interessante lo è un poco di meno. Alla parte non ludica è dedicato un box, mentre del gioco sto per parlarvi.



▲ **L'interazione con i NPC è alla base del procedere, ben più delle fasi di perlustrazione. La trama, complessa e ben articolata, può essere intrigante.**

AVVENTURA MULTIMEDIALE TOTALE GLOBALE

La parte giocata di **Cina** si sostanzia in un'avventura punta e clicca. La **trama** che giustifica le nostre azioni vede l'omicidio di un eunuco che aveva importanti funzioni all'interno della città proibita. Il nostro operare si sostanzia quindi in una fase di ricerca degli indizi che riusciranno a farci individuare l'assassino. Parlando con i numerosi NPC, perlustrando locazioni e analizzando oggetti e situazioni scoprirete chi è l'autore del misfatto. In realtà, l'approccio a un gioco simile dovrebbe essere 'disteso' e non 'isterico': prima di iniziare le indagini, l'utente dovrebbe dare una robusta occhiata alla **sezione multimediale** per entrare nello spirito e nella cultura della vita imperiale all'interno della città perduta. Quando i luoghi saranno familiari e saranno altresì chiari i ruoli e i meccanismi, **Cina** sarà più interessante e godibile perché maggiormente accessibile.



▲ **La mappa è ben dettagliata: sembra proprio una fedele ricostruzione dell'affascinante città proibita. 'Sembra' perché, non essendoci mai stato, non so dirvi se effettivamente la ricostruzione sia fedele.**



▲ **La risoluzione è alta ma non è stata messa al servizio di alcun motore di gioco: non potete spostarvi come il marine di Quake o il soldato di Medal of Honor. I movimenti della testa appaiono poco l'utente in cerca di emozioni 'mobili'.**

CRIMINI NELLA CITTÀ GRAFICAMENTE PROIBITA

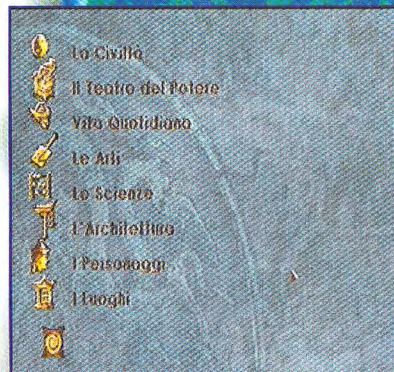
L'approccio grafico del gioco è molto particolare: nelle varie locazioni vi è una libertà totale di **perlustrazione** ma non di movimento. Sostanzialmente, ogni area è composta da una **schermata** non fissa ma **immobile**, nel senso che potete girarvi e guardare in alto o in basso ma non potete spostarvi perché non siete in un ambiente tridimensionale; questo si nota sia perché non potete fare un passo, sia perché gli spostamenti della testa comportano un'innaturale deformazione degli ambienti. Questo approccio è originale, ma tutto sommato non arricchisce l'impostazione standard delle avventure punta e clicca, nelle quali l'interazione avviene classicamente in schermate fisse. Comunque, i **colori** usati sono molto belli ed efficaci e l'**alta risoluzione** esalta un lavoro abbastanza ricercato. Buono, infine, l'accompagnamento audio, a cui si collega un **doppiaggio in linea**.

GIOCO PIÙ ENCICLOPEDIA MULTIMEDIALE UGUALE CD DA AVERE A TUTTI I COSTI?

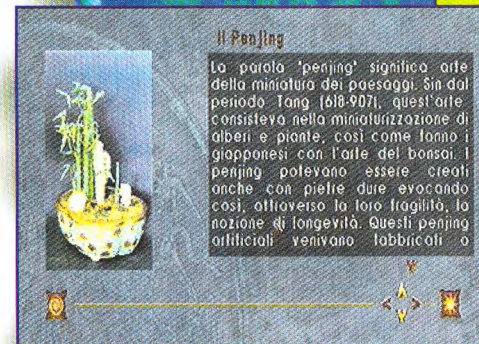
L'interesse per un prodotto siffatto va valutato con criteri differenti: la presenza di una sezione assolutamente non ludica eleva il valore oggettivo del CD, ma la difficoltà è nel capire il peso che questa parte apporta al prodotto unitariamente considerato. Supero questa difficoltà assegnando voti separati alle due diverse sezioni: il gioco vale **70**, la sezione culturale è da **80**. Se verificate il globale, vi sarà chiara la quantificazione numerica dell'apporto di una parte enciclopedica al prodotto in sé. E aggiungo pure che tale apporto sarebbe stato più consistente se avesse coronato un prodotto ludico migliore di questo. Alla prossima.



Illuminismo e altri afflati enciclopedici



La parte enciclopedica è molto ricca ed esauriente. Vi si accede dal menu di avvio ed è organizzata in sezioni. Ha un approccio **ipertestuale**, nel senso che le parole evidenziate nel testo attivano schede informative che le approfondiscono, seguendo la stessa logica di una pagina di Internet, in cui c'è un link che rimanda a un'altra pagina e così via.



Planet Voto

71

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Grafica	7
Gameplay	6
Sonoro	7
Longevità	7
Originalità	8

A favore:

- Ottimo come prodotto multimediale: chiaro e completo
- Risoluzione e colori molto interessanti
- Trama e ambientazioni valide

Contro:

- Dinamica blanda
- Il motore grafico è sinistro



Adesso superalo.

circuiti. Modalità Arcade
una scarica di adrenalina pur
o Porsche Test Pilot per
diventare un professionista.
In fondo la pratica è tutt
gusto? Sbagliato.

A side profile view of a silver Porsche Carrera GT sports car. The car is sleek and aerodynamic, with a low profile. It features large, multi-spoke alloy wheels with red brake calipers visible through the spokes. The car is positioned horizontally across the frame, facing right. The background is dark and textured, possibly a studio backdrop.

Preparati, per la corsa più
srenata della storia. Affronta
la strada al volante di supercar
esclusive. Gioca d'azzardo con
i pericoli delle strade e dei
circuiti. Modalità Arcade per
una scarica di adrenalina pura
o Porsche Test Pilot per
diventare un professionista.
In fondo la pratica è tutto.
giusto. Sbagliato.



www.needforspeed.com




by CTO.
<http://www.cto.it>

NEED FOR SPEED
PORSCHE 2000

PLANET
PLAYSTATION

Toy Story 2







PLANET
PLAYSTATION

Gran Turismo 2



Mancava proprio a Las Vegas.

L'ennesimo avventuriero
un po' nervoso.



Tre modi per giocare.
Mille modi per morire.



www.diehardtrilogy2.com

John McClane è tornato.

Army Men - Air Attack

DI CHRISTIAN PETTINI

Planet Voto

79

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



A favore:

- Giocabilità fluida e divertente
- Belle ambientazioni
- Originale

Contro:

- Ripetitivo
- Non molto coinvolgente
- Due-colori-due su schermo

Tenete presente che *Army Men Air Attack* è un arcade, e quindi il ritmo è frenetico. Muovetevi in fretta e ricordate: meglio un colpo di mitragliatrice in eccesso piuttosto che un missile dritto nell'abitacolo del nostro elicottero...



Sarà, il piccolo soldatino di plastica conosciuto in *Army Men*, lascia il posto a un elicottero altrettanto pugnace. Ecco il protagonista di un altro gioco di azione, il cui protagonista - volante e non appiedato - implica tali modificazioni nella dinamica di gioco da non consentire di parlare di un sequel quanto di un prodotto della stessa famiglia un po' come per i platform di *Crash Bandicoot* e *Crash Team Racing*.

ARCADE A MILLE!

La natura arcade di *Army Men* è replicata in questo *Air Attack*, che vede per l'appunto un mezzo volante intento a combattere in missioni sempre diverse. Una delle cose più gradevoli della serie *Army Men* è l'ambientazione, che riprende lo stile e replica lo spirito delle battaglie che facevamo da piccoli con i soldatini in plastica. Le locazioni di questo titolo non sono quelle canoniche e stanche che ospitano i giochi in cui la guerra è 'seria', dai campi di battaglia desertici di *Return Fire* ai territori di *Command & Conquer*, passando per le stazioni spaziali di *Quake II* e le megalopoli di *Apocalypse*. No: le aree di gioco replicate in *AMAA* (utile acronimo del lungo *Army Men Air Attack*) sono le stesse familiari che nella nostra vita ospitano le guerre coi soldatini di plastica tossica.



LA GRAFICA VA E NON VA

La **grafica** delle locazioni di gioco è particolareggiata, e tutte le diverse zone sono efficaci e ricche di particolari, ben più belle dello pseudo-prequel. I **colori** sono pochi, tuttavia tutto è nitido e preciso. Inoltre, si può interagire praticamente con tutto ciò che è presente nelle zone di guerra. Ciò significa non solo che possiamo distruggere tutto, ma anche che possiamo raccogliere o spostare alcuni oggetti oppure subire gli involontari colpi di altri elementi propri delle improvvisate aree di gioco. Tutti i mezzi alleati e nemici sono sempre chiaramente individuabili (ciò di cui si avvantaggia in primis la giocabilità) ma purtroppo, per evitare fastidiosi e spiacevoli problemi di pop-up, il piccolo mezzo non è



▲ *La grafica è semplice, ma l'azione si mantiene sempre fluida e veloce; la dinamica del gioco si avvantaggia di queste caratteristiche, e il divertimento che si trae è più che onesto.*

inquadrate da dietro ma da una **prospettiva** abbastanza **alta**, che cela parecchio orizzonte. Ai fini pratici questo non si paga molto, perché evidentemente le difficoltà del gioco sono calibrate tenendo in considerazione questo approccio. Parallelamente, questo aiuta parecchio il motore del gioco, che in effetti si mantiene fluidissimo in tutti i frangenti.

HEY, UN HUEY!

La **giocabilità** è ottima; le molte funzioni del velivolo sono controllate da tutti i tasti del pad, che infatti è sfruttato molto intensamente. La risposta ai comandi è comunque immediata e precisa. *AMAA* è strutturato in missioni; i compiti da svolgere durante le stesse sono vari e, anche se non si prescinde da un uso intenso del tasto di fuoco, si può davvero affermare che il gameplay è ricco. Ad azioni di scorta si susseguono missioni di intercettazione, distruzione di avamposti ecc.

UN PARERE

Insomma, *AMAA* è un bel giochino, simpatico come il primo *Army Men* e in linea con lo spirito del medesimo; piacerà a tutti quelli che apprezzano l'immediatezza e la semplicità, elementi valorizzati da un sistema di controllo ineccepibile.

CHE FAVOLA!

Esiste l'intrigante possibilità, per due utenti umani, di giocare in contemporanea. Lo schermo viene diviso verticalmente, e questa decisione è immutabile. Il gioco in due si svolge secondo una delle seguenti modalità: **Cooperativa**: con questa opzione i due giocatori umani eseguiranno insieme i compiti delle varie missioni che vengono giocate anche in modalità single play, introducendo un'interessantissima interazione.

Flag Nab-it: è una più classica (ma non più interessante) modalità di sfida uno contro l'altro in cui gli elicotterini vengono controllati per distruggere non solo il nemico ma anche le sue forze.

Come ti comando il comando



Nel corpo della recensione parlavo di "intenso sfruttamento del pad", che in effetti è utilizzato per compiere le molte azioni che concretizzano un gameplay immediato ma complesso. Ci sono tre configurazioni preimpostate; inoltre, è possibile customizzare tutti i movimenti. Le azioni effettuabili sono:

Avanti, indietro, sinistra e destra: per muovere l'elicottero
Strate: per spostare lateralmente il mezzo mantenendo sempre la visuale nella stessa direzione
Mappa: per rintracciare la propria posizione e raggiungere più facilmente la prossima locazione
Arma precedente/prossima: in caso di cambio dell'arma
Mitra: l'arma base, abbastanza efficace
Arma Speciale: è possibile raccogliere armi supplementari, alcune delle quali sono molto efficaci contro i nemici più imponenti
Winch: l'introduzione più interessante; una fune calerà dal mezzo per raccogliere oggetti o anche per afferrarli e spostarli (o farli cadere sopra i nemici!)



▲ *Ecco un elemento che rende più interessante il gameplay: potete calare una fune dall'elicottero e trasportare oggetti. Tra cui massi o altro, da far precipitare sui nemici!*



▲ *L'opzione per il gioco a due è abbastanza divertente, sacrificata da una visuale di gioco scarsa. Peccato, perché l'idea è più che buona.*

Lego Racers



DI **CHRISTIAN PETTINI**



personaggi del mondo **Lego** (con i quali mi divertirei ancora se avessi tempo) sono presi e utilizzati per un nuovo racing disimpegnato che, come tanti prodotti analoghi usciti recentemente, presenta una grafica colorata e un approccio immediato.

MATTONI SOLIDI URBANI

Il gioco apre con un'introduzione che presenta contemporaneamente sia il gameplay (un racing) sia lo stile del medesimo sia l'ambientazione, che è la cosa più caratteristica dell'intera realizzazione, quella che dovrebbe costituire il movente alla scelta. Si tratta, dicevo, di un **racing fumettoso** che sfrutta le ambientazioni della **Lego**, quelle che possiamo vedere sui cataloghi nei negozi di giocattoli. Tale commovente esperienza, purtroppo, non è valorizzata da un gioco all'altezza. Ma andiamo con ordine...



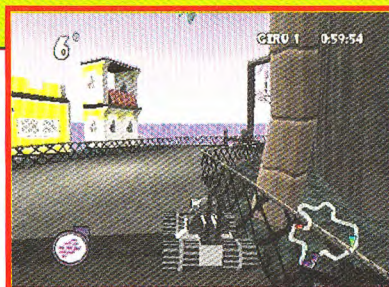
Le piste sono ispirate ai mondi della Lego: quello dei pirati, quello spaziale, la foresta ecc. Peccato che nessuna pista sia convincente e che sia molto meglio giocare con i mattoncini.

ECCO COSA POSSIAMO FARE

Il gioco (tradotto in italiano, ovviamente male) apre con opzioni che definire canoniche è comunque poco: abbiamo una **corsa su circuito** (pessima traduzione che cela una modalità Gran Premio), una **corsa singola**, un **testa a testa** (dedicato ovviamente al gioco in multiplayer) e contro il tempo, ovvero un **time trial**. All'analisi dell'unica opzione originale (ma inutile), il construction kit del pilota, è demandato un bel box.

IN PISTA SONO DOLORI DE PANZA

In pista, il gioco si presenta subito con una caratteristica che manterrà: l'**ambiguità**. Accanto ad ambientazioni interessanti (prese dagli scenari Lego di cui si parlava in apertura), ci sono alcune piste localizzate in zone anonime e affatto interessanti; soprattutto questi circuiti sono anonimi e non presentano lo stile, ben più ispirato, di altri tracciati che presentano lo 'stile Lego' che costituisce il vero punto di forza su cui punta questo prodotto. A livello tecnico il **motore grafico** si presenta bene, offrendo una onesta risoluzione e un elevato dettaglio delle texture; purtroppo, manca qualunque effetto grafico apprezzabile, e anzi i particolari sono tutti abbastanza tristi (l'erba che si alza dalle gomme quando si va fuori strada è decisamente deprimente). Le musiche non sono idiote, ma questo non è da prendere



Una volta in pista, il gioco è troppo ruvido da controllare e il divertimento è esiguo. Peraltro, la bravura dei piloti avversari, almeno inizialmente, sarà fonte di vero stress.

come un difetto, perché sono assolutamente adeguate allo stile poco serio e affatto impegnato che pervade l'intera realizzazione.

PROVATEVI A GUIDARE UN MATTONCINO...

Sul piano della **giocabilità**, le cose rimangono sostanzialmente piatte. Il controllo del mezzo non è ostico, ma il modello di guida è abbastanza 'legnosco', nel senso che si ha molto la sensazione di avere a che fare con un mattone (per forza, direte voi, si tratta pur sempre del Lego...) che effettua movimenti secchi e duri. Il gameplay si avvantaggia di alcuni **bonus** che servono per contrastare i nemici e contender loro la vittoria. L'intelligenza artificiale degli altri corridori in pista è infatti buona, e il livello di difficoltà è settato abbastanza in alto; il livello di aggressività è notevole, e dovrete sbagliare molto poco per portare a casa una vittoria, dal momento che al primo errore ci sarà qualcuno che vi supererà.

CONCLUDENDO... DIREI CHE NON CI SIAMO!

Il gioco è divertentissimo, abbastanza completo e in grado di offrire quella varietà di ambientazioni e situazioni di gioco che un buon gioco deve avere. Le molte piste da sbloccare e l'ambiente Lego sicuramente contribuiscono ad aumentare il valore del prodotto, che come driving game in sé si attesta sui livelli (discreti ma nulla di più) di un **Chocoboo Racing**.



I colori sullo schermo convincono abbastanza; soprattutto, sono efficaci nel ricordare le tonalità dei mattoncini di plastica ai quali si ispirano.

Racer construction kit

Ci fosse stato un **construction kit** per creare le proprie piste in cui avessimo potuto costruire gli elementi dei tracciati con un tool che richiamasse il costruire con i mattoncini di plastica, questo gioco sarebbe stato molto più interessante. Invece, con i mattoncini Lego che conosciamo sarà possibile solo costruire una **macchinina**. Questa è una delle tre customizzazioni consentite dalla voce **Crea pilota** inserita nel menu di avvio. Vediamo in sintesi le tre possibilità offerte.



Pilota: è possibile decidere il look del proprio corridore, che avrà la forma di un normale

pupazzetto Lego; decidiamo quale cappello mettergli in testa, poi scegliamo il viso, il look del corpo (i fregi sulla parte superiore, più che altro) e infine l'aspetto delle legnose gambe.

Patente: oltre a dare un nome al nostro simpatico pilotino "legoso", decidiamo anche l'espressione che avrà quando si troverà dal fotografo per fare l'immaginetta da mettere sulla patente. Gli facciamo fare un sorriso o una smorfia?

Vettura: l'unica modalità per avere un po' di 'feeling da mattoncino' è questa: partendo da una base precostituita, scegliamo il pezzo e il colore, nonché il posizionamento sul telaio preimpostato. Si tratta di una sezione abbastanza limitata e insoddisfacente, ma se volete avere un po' l'impressione di toccare i mattoncini, c'è solo questo.



Planet Voto

71

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Grafica 7

Gameplay 6

Sonoro 6

Longevità 6

Originalità 6

A favore:

- Per chi è cresciuto nutrendosi con i mattoncini della Lego, l'atmosfera è commovente
- Colori e risoluzione interessanti
- Alcune trovate sono divertenti

Contro:

- Gameplay inutile
- Tecnica e giocabilità solo sufficienti

Ghoul Panic

DI LUCIO PROSPERI

Planet Voto

80

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



A favore:

- Ottima giocabilità
- Vario e divertente
- Buona realizzazione grafica

Contro:

- Sonoro mediocre
- Piuttosto simile alla serie di Point Blank
- Avete bisogno della pistola



È stato un lungo periodo di tempo durante il quale gli appassionati di **sparatutto** nei quali utilizzare la pistola non avevano grossi titoli a disposizione, a eccezione dello stupendo **Time Crisis** (... non che si potessero lamentare, vista la qualità del gioco, ma se uno lo terminava a cosa poteva giocare?). Con l'uscita di **Point Blank** e del suo seguito il panorama sembra essersi rivitalizzato, e il numero di titoli a disposizione è cresciuto notevolmente (si pensi al valido **Mighty Hits Special** recensito sullo scorso numero). La **Namco**, vera e propria casa di riferimento del genere, ha così deciso di mettere in commercio questo **Ghoul Panic**, inserendo qualche variazione sul tema per rendere l'esperienza di gioco meno ripetitiva possibile.

PUNTARE...

La trama lascia un po' il tempo che trova: vi toccherà vestire i panni di una **gatta guerriera** (!!!) che si deve introdurre (insieme eventualmente a un compagno...) in una casa stregata e liberarla dai fantasmi che la affollano. Questo vi porterà ad affrontare tutta una serie di stage nei quali dimostrare la vostra abilità con la pistola, la vostra prontezza di riflessi e capacità di reazione.

Le modalità di gioco principali sono due: **arcade** e **avventura** (il gioco è completamente tradotto in italiano, cosa sempre gradita). Nel primo caso potrete scegliere quali livelli affrontare, dopo aver selezionato la difficoltà tra le tre disponibili, e

MIRARE...

La caratteristica che accomuna tutti i livelli è la presenza di creature fantastiche e inquietanti come **scheletri**, **spiriti** o cloni di **Frankenstein**, caratterizzati però da uno stile grafico davvero buffo e divertente (assolutamente da vedere lo stage nel quale dovrete sparare ai teschi degli scheletri che passeranno per lo schermo ballando e strisciando!).

La **grafica** è davvero molto bella, varia e ricorda quella di un fumetto, mentre il **sonoro** è costituito da musiche demenziali di mediocre qualità, unico vero neo della produzione. L'atmosfera di gioco ricorda abbastanza quella di **Point Blank**, perciò aspettatevi tranquillamente



▲ La schermata di spiegazione degli stage è identica a quella di **Point Blank 2**!

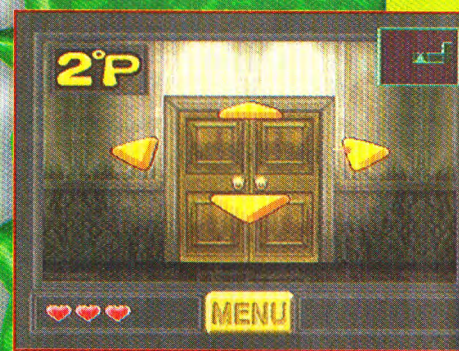
tutta una serie di personaggi e situazioni surreali e davvero spassose. La presenza di numerosi stage e modalità garantisce un'elevata longevità, ma ciò che rende **Ghoul Panic** davvero valido è la strepitosa opzione che vi consente di giocare con un amico, sia collaborando sia sfidandosi in una gara di velocità e precisione.

FUOCO!

Grande attenzione è stata riservata alla varietà di situazioni che vi toccherà affrontare: in alcuni livelli, infatti, vi troverete a sparare all'impazzata cercando di eliminare tutti i personaggi presenti sullo schermo; in altri dovrete far affidamento sulla vostra precisione riuscendo, per esempio, a centrare un **fantasmino** in movimento con un solo colpo, in altri ancora dovrete essere rapidi e distruggere degli oggetti entro un breve lasso di tempo. Come da tradizione Namco, è alla voce **giocabilità** che **Ghoul Panic** dà il meglio di sé, grazie all'ottimo mix tra abilità e riflessi che richiede al giocatore e alla presenza di numerose prove differenti.

Questo discorso, ovviamente, è da ritenersi valido solo ed esclusivamente possedendo una **pistola**, perché altrimenti risulta impossibile sperare di ottenere il minimo risultato utilizzando un joystick (anche se trovo difficile pensare che chi non abbia la Guncon possa nutrire interesse verso un titolo di questo tipo...). In definitiva, **Ghoul Panic** risulta un titolo davvero interessante, non originalissimo ma comunque meritevole delle attenzioni degli appassionati di **Point Blank**.

L'avventura nella casa degli spiriti



La sezione più originale di questo **Ghoul Panic** è costituita dall'avventura: una volta entrati dentro la casa stregata, vi troverete davanti quattro **freccie gialle**, indicanti i punti cardinali. Sparando a queste freccie potrete muovervi per i corridoi della magione, fino ad arrivare ad alcune porte: entrandoci, vi ritroverete ad affrontare uno dei classici stage. Beh, un'idea davvero carina, unico lampo d'originalità in un titolo che prende a prestito troppe caratteristiche di **Point Blank**.



▲ **Precisione e velocità sono le due caratteristiche essenziali per riuscire a completare gli stage.**

riuscire a completare gli obiettivi che vi verranno mostrati con una schermata praticamente identica a quella di **Point Blank 2**. Nel secondo caso, invece, vi troverete in uno story mode grazie al quale potrete aggirarvi per la magione, muovendovi e sparando alle **freccie** indicanti le quattro direzioni, fino a raggiungere delle stanze all'interno delle quali dovrete affrontare i vari stage.

Jojo's Bizarre Adventure

DI LUCIO PROSPERI



Il mercato dei **Manga** ha avuto negli ultimi tempi uno sviluppo davvero eccezionale, tanto che molti dei fumetti culto in Giappone lo sono diventati anche da noi (citando alla rinfusa:

Dragonball, **Ranma** e **Ken il Guerriero**). Questo successo ha spinto molti editori a lanciarsi sul ricco filone, e le serie attualmente in vendita nel nostro bel paese sono sicuramente più di una trentina. Tra queste, una delle più belle e originali è quella intitolata **Le bizzarre avventure di Jojo**, che si divide in ben **5 serie** differenti, legate da un unico denominatore comune: la parentela tra i vari protagonisti.



▲ **Quando si eseguono delle mosse particolarmente potenti, l'inquadratura passa sul volto del protagonista.**

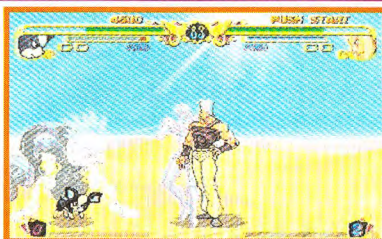
I CAN STAND IT

La caratteristica di ogni personaggio della serie è quella di disporre di uno **'stand'**, una sorta di potere spirituale, che può essere controllato a piacimento e che è in grado di sviluppare enormemente i poteri di chi ne è in possesso. Gli stand hanno caratteristiche molto diverse tra loro, ma ogni danno che subiscono si ripercuote



▲ **Gli stand sono rappresentati monocromaticamente e senza eccessivo dettaglio.**

immediatamente sul proprio possessore; come gli Highlander, le persone dotate di questo potere sono destinate a combattersi... Quale trama migliore per un bel picchiaduro? Ed è sicuramente questo ciò che hanno pensato i programmatori della **Capcom**, sfornando questo titolo, conversione diretta di un coin-op davvero molto bello. La prima cosa che balza



▲ **Sono presenti anche alcuni lottatori piuttosto particolari...**

all'occhio è la presenza di ben **22 personaggi** tra cui scegliere, anche se all'inizio una decina di questi non sarà disponibile: completando il gioco con i vari **lottatori**, come da tradizione, potrete sbloccarli.

REALIZZAZIONE BIZZARRA

L'entusiasmo per la presenza di tutti i personaggi più significativi del fumetto è immediatamente stemperato da una realizzazione tecnica piuttosto deficitaria. Se da un lato i lottatori sono disegnati abbastanza bene e riprodotti nei loro tipici atteggiamenti, dall'altro la qualità grafica generale lascia decisamente a desiderare a causa di fondali poco curati e confusi.

Le cose non migliorano quando decidete di azionare gli **stand**, rappresentati monocromaticamente e con scarsissima definizione...

Veramente non era possibile realizzarli in modo più accattivante? Il **sonoro** invece fa il suo dovere, offrendo musiche piuttosto carine e un parlato davvero d'atmosfera (esaltante l'**Horah!Horah!Horah!** che **Jotaro** urla prima di scaricare l'attacco del suo Star Platinum). La giocabilità, al contrario, mi ha lasciato un po' perplesso: sia per l'eccessiva facilità, fattore però che può essere soggettivo, sia per un certo senso di **casualità** nell'esecuzione di alcuni colpi.

Ovviamente, giocando contro un amico, soprattutto se appassionato dei Manga, qualche ora di divertimento è assicurata, ma nel complesso mi sembra un po' poco per consigliarne l'acquisto.

LA PAROLA FINE

Nonostante sia anch'io un fan accanito del fumetto, devo ammettere di essere rimasto piuttosto deluso dal gioco (sebbene la possibilità di controllare i personaggi che tanto ho amato leggendo i Manga mi abbia regalato qualche momento d'emozione...); cosa che mi spinge a consigliarlo solo ai grandissimi appassionati di **Jojo** che siano disposti a passare sopra alle lacune tecniche e che abbiano spesso l'opportunità di giocare con qualche amico. Per tutti gli altri un titolo da evitare senza grossi rimpianti...

Un po' di storia



Le bizzarre avventure di Jojo è sicuramente uno dei Manga più originali e di successo che sia possibile leggere in Italia. L'opera, disegnata da **Mirohiko Araki** e

suddivisa in 5 serie, racconta le vicende di alcuni personaggi, legati tra loro dalla parentela e accomunati dalla presenza nel nome e nel cognome delle lettere Jo-jo. I personaggi rappresentati nel videogioco della Capcom sono quelli della terza serie, che ha come protagonisti **Jotaro Kujo** e il suo gruppo di amici (tra cui il padre **Joseph**, **Polaris** e il cane **Iggy**), impegnati a combattere **Dio Brando** e il suo esercito di portatori di stand. Molto ben disegnato e soprattutto ricco di trovate sempre più sorprendenti ed emozionanti, **Le bizzarre avventure di Jojo** è un Manga che consiglio a tutti gli appassionati di fumetti giapponesi che ancora non avessero avuto modo di leggerlo.



Planet Voto

63

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Grafica 6

Gameplay 6

Sonoro 7

Longevità 5

Originalità 6

A favore:

- Ehi, è il gioco di Jojo!
- Moltissimi lottatori a disposizione
- Personaggi ben disegnati

Contro:

- Realizzazione tecnica tutt'altro che eccelsa
- Poco giocabile

Tenchu 2

DI CHRISTIAN PETTINI

Planet Voto

80

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Grafica 9

Gameplay 8

Sonoro 6

Longevità 7

Originalità 7

Sullo schermo compaiono sempre, chiare e presenti, tutte le informazioni utili. Le icone raffiguranti gli oggetti sono di comprensione immediata, e capirete sempre l'oggetto che in quel momento è pronto all'uso.

IO DO' PAL AI MIEI CANI...

Activision ha ufficialmente annunciato di convertire il gioco per i mercati occidentali. Come per il prequel, non è escluso che vengano inserite nuove missioni o che vengano cambiate quelle presenti. Ricordiamo che il processo di conversione Jap-Pal modificò (solo leggermente) la dinamica di gioco; le aree, arricchite dai nemici, fecero sì che l'accento venisse posto più sullo scontro che su altre azioni.

Dopo quello di samurai del mese scorso (Ronin Blade), ecco il simulatore di ninja. Si tratta di un sequel: Tenchu 2 è infatti il seguito della prima stealth adventure per la console Sony.

Tenchu è stato il primo gioco nel quale una parte importante della dinamica consisteva nel nascondersi, nell'agire al buio alle spalle del nemico. Metal Gear Solid avrebbe esasperato questa dinamica, che però 'nasce' proprio con Tenchu. Quello qui analizzato è il sequel, che si conferma un buon titolo, in grado di divertire e coinvolgere.

TOSHIRO MIFUNE

La presentazione che apre il gioco ha molto fascino, e offre subito un'idea chiara delle atmosfere che incontreremo; parimenti, fa 'venire voglia' di essere un **ninja**, con le armi e le mosse caratteristiche. Infatti, le immagini che si succedono illustrano con efficacia quella che sarà la dinamica del gioco: velocità, azioni rapide e silenziose, mosse furtive. Non mancano nemmeno gli **sho-ryu-ken**, le classiche 'stelle', armi a lunga distanza



tipicamente usate appunto dai ninja. L'atmosfera viene così introdotta, ben chiarita da una intro di rara suggestione. Tenchu 2 ripropone gli stessi personaggi del prequel (**Ayame** e **Rikimaru**), due guerrieri della notte dotati di grandi capacità tecniche e atletiche; impersonarli vi farà sentire proprio dei ganzi!

UNA DINAMICA DI GIOCO VINCENTE

Tenchu 2 è un gioco la cui struttura è basata su **missioni**. Questo sistema ha permesso lo sviluppo di tanti livelli diversi da affrontare in modi differenti al fine di raggiungere sempre lo scopo, che varia di volta in volta. Tale impostazione configura Tenchu 2 come un gioco di azione moderno, basato su una dinamica di gioco varia. L'elemento **stealth**, altrove esplicato con più precisione, accompagna altre dinamiche



▲ Muoversi in silenzio, tagliare la gola al nemico cogliendolo di spalle, impreparato. Non è il massimo della lealtà, però diverte in modo assurdo...

che portano Tenchu 2 al di sopra di un normale arcade a scorrimento in cui eliminare nemici: le missioni di infiltrazione, di scorta, sono molto interessanti e coinvolgenti. Per portare a termine con successo tutte le missioni, anche gli **item** a disposizione che possono essere sfruttati sono molto intriganti. 'Di serie' (dall'inizio, cioè), non manca l'**arpione** che, lanciato, consente di raggiungere notevoli altezze e luoghi che non potrebbero esser toccati con un semplice salto.

TENCHU TENCHU ULLALLÀ

Il gameplay, insomma, si è capito, è quantomai vario. Passa attraverso molte azioni che fanno di Tenchu 2 un gioco moderno e accattivante, complesso nella dinamica ma comunque molto appagante. A far da giusto contorno a un gameplay tanto intrigante è l'atmosfera. Sebbene una simile dinamica di gioco sarebbe stata vincente anche se fosse stata ambientata nel Medioevo europeo o al tempo dei Maya, certo il fascino del Medioevo giapponese e la possibilità di interpretare un ninja appare sicuramente vincente.

DIVERTENTE COME E PIÙ DEL PREQUEL

La **giocabilità** è molto buona: i ninja rispondono bene ai comandi impartiti anche nei casi concitati nei quali si verificano scontri con più nemici. Un box chiarirà le mosse effettuabili dal ninja; qui è bene sottolineare come la risposta è sempre precisa e puntuale. Rispetto al sequel le fasi di **scontro** sono migliori perché è stato semplificato il sistema di controllo: performare le varie mosse è più

La telecamera

Uno dei difetti maggiori di Tenchu è costituito dalla gestione della telecamera. Questa inquadra il personaggio (o la 'personaggia', se si preferisce usare la leggiadra Ayame) quasi sempre da dietro, alla Tomb Raider. I problemi che sorgono utilizzando un simile sistema in Tenchu 2 deriva dal fatto che spesso è necessario sapere, per esempio, cosa succede oltre un angolo, senza sporgersi per scoprirlo! La telecamera di Metal Gear Solid è sicuramente più funzionale (in MGS, in realtà, era particolarmente gradevole e gradito! - anche il radar, per la verità...), perché sovente è mossa da questa esigenza. In Tenchu 2 manca, insomma, la possibilità di 'scoprire senza essere scoperti', per via dell'inquadratura che è praticamente sempre alle spalle del giocatore. E' un peccato anche perché, tutto sommato, la possibilità per un ninja di dare rapide occhiate fa parte di un set di azioni non incoerenti.



▲ Dai cadaveri nemici, come perfetti avvoltoi, è possibile raccogliere oggetti utili.

GLI INDICATORI A VIDEO

Su schermo è sempre presente e ben chiaro l'insieme di informazioni fondamentali che servono. In basso a sinistra vi è la **barra di energia**, che classicamente si scarica dopo ogni colpo subito dai nemici. A destra invece vi sono le **icone dell'inventario**, ed è sempre ben chiaro l'oggetto di più pronto utilizzo. Nei casi di scontro, inoltre, all'apice della schermata compaiono le **barre vitali** dei nemici.



◀ *Quella guardia non ha l'Intelligenza Artificiale di un'altra collega che però 'lavora' in Metal Gear Solid: nel gioco Konami, l'IA dei nemici è migliore. Soprattutto, è migliore la vista: tra un po' taglieremo la gola a quel malcapitato che però doveva abbassare lo sguardo e difendersi!*

occultava l'orizzonte in modo tanto pesante nel prequel. Tuttavia, sono rimasti i problemi legati alla rozzezza delle texture; inoltre, l'ambiente circostante soffre di fastidiose sparizioni di poligoni, nonché di una troppo marcata deformazione delle texture quando la telecamera le inquadra da una distanza ravvicinata. Per finire, le aree di gioco sono abbastanza spoglie, sebbene appaiano, il più delle volte, particolarmente ispirate (sia gli interni, che gli esterni, richiamano locazioni di grande fascino: dai castelli alle foreste).

immediato. Le **combo** sono eseguibili dopo aver masterizzato bene il tempo; anche i **fendenti in salto** sono gratificanti e (relativamente) facili da eseguire.

QUELLO CHE VEDO È BRUTTO

L'aspetto **grafico**, vero punto debole del prequel, pur migliorando rimane abbastanza perfettibile. Le figure e i movimenti dei ninja sono molto migliorati rispetto a quelli della versione precedente e hanno un aspetto decisamente migliore. Anche i **nemici** sono molto migliorati nel look e nelle movenze. Alcune **animazioni** sono fin troppo suggestive: diverrete campioni solo per non veder morire il vostro personaggio che, quando stira, esegue una animazione di agonia che DOVETE risparmiarvi: è terribile veder morire il ninja che barcolla spruzzando sangue, cadendo infine tristemente. Per quanto riguarda le aree di gioco, è diminuito (non sparito!) il **fogging** che



▲ *Qui siamo in un quadro avanzato; stiamo sfruttando una delle capacità più misteriose e affascinanti: l'invisibilità.*

TANTE MISSIONI

La longevità del gioco è basata su ben **20 missioni**; la versione orientale di Tenchu 1 ne offriva esattamente la metà. Inoltre, l'interessante **dinamica di gioco** vi porterà a tornare sul gioco anche dopo averlo finito: vi farà sempre piacere aggirarvi in costruzioni nemiche, muovendovi in silenzio per affrontare e superare i molti nemici diversi. Insomma, si tratta di un buon titolo che non mancherà di interessare una larga fascia di utenza: dall'amante dei giochi di azione all'appassionato degli stealth games fino all'appassionato di ninja o dell'ambientazione tipica del medioevo giapponese.



▲ *Non mancano sezioni con l'acqua; nell'elemento liquido la mobilità è ridotta, per cui state ben attenti a eventuali nemici!*

Le ambientazioni sono sì varie, ma non tutte ispiratissime. Accanto alla foresta ricca e rigogliosa (tipicamente giapponese) abbiamo una locazione esterna povera e indistinta, che onestamente non convince molto.



Le azioni effettuabili

Il ninja può esser mosso nelle due direzioni: **avanti** e **indietro**. Inoltre, è possibile ruotarlo a **destra** o a **sinistra**.

• Oltre a questo movimento nelle quattro direzioni, con una doppia pressione rapida a destra o a sinistra è possibile effettuare uno **spostamento laterale**; non si tratta di uno strafe (infatti il movimento non è continuo), ma è comunque efficace.

• Un tasto è deputato al **salto**; questa mossa può essere effettuata anche in combinazione con i movimenti, ottenendo perciò salti in avanti, all'indietro, a destra o a sinistra.

• Un solo tasto è dedicato al **colpo**; con combinazioni semplici e meno semplici è possibile performare un gran numero di mosse differenti.

• È possibile accucciarsi per difendersi dal nemico (dai suoi colpi come dalla sua visuale).

• Con **L2** e **R2** (di default) si scrolla nelle due direzioni l'**inventario**, composto da tutti gli oggetti a disposizione. Un altro tasto serve per utilizzare l'oggetto appena selezionato.

• Infine è data la possibilità di **scrutare** l'area di gioco circostante, proprio come Lara Croft.

A favore:

- Siete un ninja che si muove in silenzio, nel buio
- Bella atmosfera
- Attrezzatura interessante

Contro:

- Tecnicamente un po' angusto
- La telecamera dovrebbe aiutare di più la fase stealth



▲ *Le locazioni interne sono spoglie e poco convincenti; peccato. Però, piuttosto che pensare all'arredamento, dovremmo concentrarci sul nemico la cui gola stiamo simpaticamente per incidere...*

MI VEDI? NON MI VEDI PIÙ...

Un elemento vincente di **Tenchu 2** è la cosiddetta **'fase stealth'**. Con tale espressione identifichiamo l'atteggiamento che il giocatore dovrebbe preferibilmente tenere durante l'azione per quanto riguarda il modo di trattare i nemici. Invece di affrontarli classicamente, l'utente è 'invitato' a preferire l'azione in silenzio, e l'eliminazione del nemico è indirizzata, piuttosto

che verso lo scontro diretto, verso il colpo di soppiatto alle spalle. Tale atteggiamento è certo vincente e nasce, nel caso in esame, dal controllo di un ninja, la spia silente per definizione. Muoversi in silenzio è molto coinvolgente perché diventa uno

scopo costante, da tenere sempre in considerazione. In questo modo l'attenzione del giocatore è costantemente sollecitata e il livello di coinvolgimento è sicuramente superiore rispetto a quello che si registra nei giochi nei quali invece lo scontro è sempre diretto e immediato. Un'amenità. Alla sfatta memoria del censore indegno (su cui peraltro agisce, in modo drammatico, il peso di un amore erroneamente non ricambiato) sovvienne il ricordo del primo gioco arcade con fasi stealth; si tratta di un intrigante titolo per Amiga (il sedici bit della Commodore) nomato **Persian Gulf Inferno**, nel quale il compito del giocatore era di infiltrarsi in una base nemica per far saltare i piani terroristici di un gruppo sovversivo. Ovviamente non cito per ovvietà i Metal Gear apparsi sul Nintendo 8 bit, dei quali dovete (è un obbligo morale) aver conoscenza.

Casa: Climax
Genere: Racing

Numero Giocatori: 1
Blocchi memoria: 1

Compatibilità: Dual Shock (stick e vibrazioni),
NegCon
Disponibilità: in commercio versione NTSC JAP

Runabout 2

DI CHRISTIAN PETTINI

Planet Voto

80

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Grafica 7

Gameplay 8

Sonoro 7

Longevità 8

Originalità 8

Runabout, noto in occidente come Felony 11-79, ha un seguito. Si tratta di un driver ante litteram in cui, attraversando (anzi, sconvolgendo...) intere città a bordo di potenti vetture, il giocatore deve portare a termine diverse missioni.



Felony è uno dei racing più stravaganti mai apparsi su PlayStation. Al box è demandata una descrizione approfondita del prodotto, qui interessa descriverne la natura che questo sequel riprende in pieno.

UN GIOCO PER GLI APPASSIONATI DEI CAMION DELLA SPAZZATURA!

In **Runabout** (il nome orientale del nostro Felony 11-79) il giocatore doveva raccogliere degli item dislocati in tre diverse aree per condurli in un punto preciso della mappa entro un limite di tempo. Questo semplice concetto avvicina il gioco al genere degli arcade piuttosto che dei racing, nei quali lo classifichiamo solo per il peso dell'esperienza di guida. Infatti, le aree vengono attraversate a bordo di mezzi motorizzati; non si può parlare di macchine e basta perché c'è un **vespino**, ma tra i mezzi nascosti non mancano un **pullman**, un **bolide di Formula**



▲ Il pick-up inquadrato in tutta la sua cattiveria. Si tratta certamente di un buon mezzo, dotato di alti valori negli importanti parametri di resistenza, guidabilità e velocità.

1, un **camion della spazzatura**... Mezzi tanto assurdi hanno una loro logica all'interno di un gioco in cui l'utente può distruggere tutto quello che trova, senza pietà!

SE QUALCUNO SORRIDE, TU NON TRADIRLO MAI

Runabout 2 riprende questa idea e si conferma, soprattutto, un gioco **DIVERTENTE**. L'ambientazione è studiata per offrire al giocatore la possibilità di fare qualcosa di assolutamente cafon: distruggere le strutture presenti nell'area di gioco.

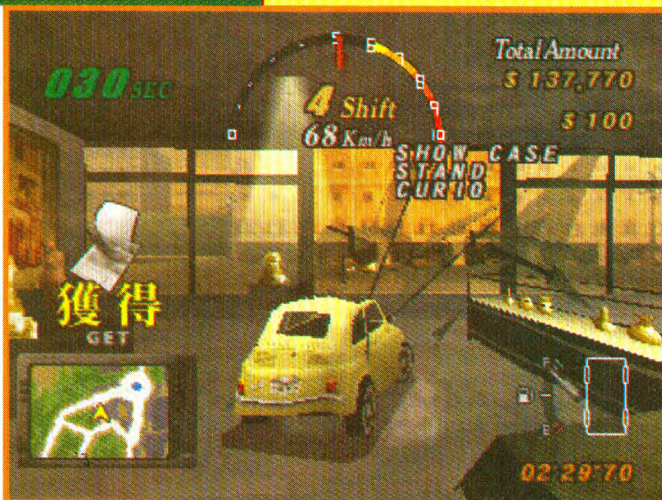
Questo ha due conseguenze; la prima è positiva perché si guadagnano dei **soldi** il cui ammontare è buona misura della 'cattiveria' del giocatore. La seconda conseguenza è negativa, nel senso che la macchina si danneggia e dopo un certo limite le scorribande possono terminare.

UNA GRAFICA AL PASSO CON I TEMPI... DEL CUCCO

Uno dei difetti maggiori del prequel è sicuramente un aspetto grafico abbastanza



▲ Le gomme dei mezzi possono anche essere solo due; su scooter e moto le difficoltà aumentano per via della resistenza, che è molto minore. Ma si riduce anche il numero dei pericoli, che potrete evitare sfruttando la vostra agilità.



indegno. In questo seguito le cose migliorano solo parzialmente. Le texture sono colorate e dettagliate in modo convincente, disegnando aree di gioco sempre gradevoli da guardare. Inoltre si mantengono su buoni livelli sia la **velocità** che la **fluidità**, ciò che giova non solo all'estetica ma anche all'azione di gioco che, qui più frenetica e impegnativa che altrove, necessita di entrambe le succitate caratteristiche. Purtroppo il prezzo da pagare per ottenere tali risultati è un piano di clip abbastanza infelice; sovente, grossi elementi

Ve lo faccio vedere ancora: il modello vecchio della FIAT 500 è più bello in Felony che in Gran Turismo 2. E poi, qui lo usate per devastare aree urbane, volete forse paragonare la cafonaggine? E quindi il divertimento che strettamente ne deriva?

della pista compaiono all'improvviso e questo, in un gioco uscito nel duemila su una console le cui capacità e i cui limiti sono noti a tutti, non è accettabile.

IL PARCO MACCHINE DI "SCEMO E PIÙ SCEMO"

I mezzi a disposizione del giocatore sono molti e tutti riprodotti con buona precisione. La **risoluzione** e il buon numero di poligoni hanno consentito il disegno di veicoli belli e precisi. In particolare, la cinquina (modello vecchio!) è splendida, divertente e in perfetto stile-Runabout. È proprio quest'ultimo che condiziona l'offerta dei mezzi a disposizione: accanto al classicissimo **pick-up** (macchina-bandiera del primo episodio) ci sono i più stravaganti quattroruote concepibili, ciò che aumenta sia il divertimento totale (derivante dal controllare tali mezzi fuori da ogni decenza!) sia la sfida, basata sul vincere tutto il vincibile.



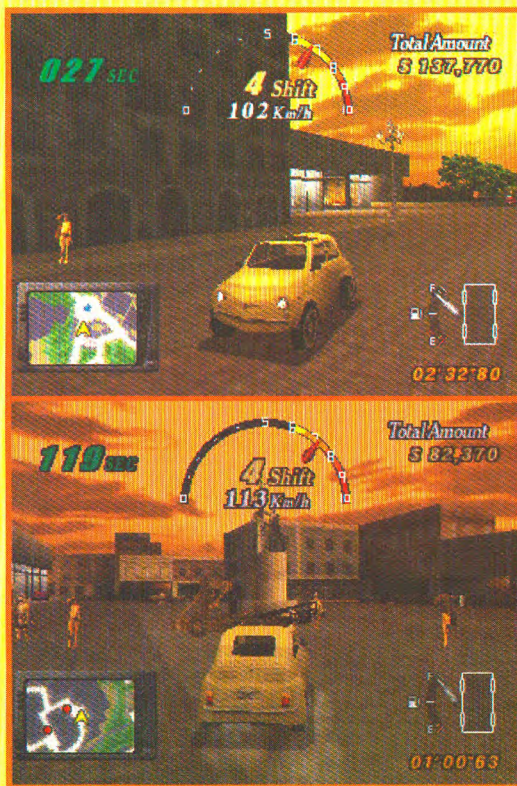
▲ Ora si ragiona: in Runabout 2 i mezzi potenti non mancano. Ma, oltre alla vettura, fate caso anche alla grafica delle piste: il livello di dettaglio è notevole. Peccato che clipi in modo davvero fastidioso.

UN PO' DI ELASTICITÀ, PER DIANA!

Il divertimento, abbiamo detto, è notevolissimo. Discende da un modello di guida semplice ma gratificante; l'esperienza della parte giocata ricalca fedelmente quella del primo episodio: Daniele ne è un buon testimone perché già alla prima partita, senza conoscere piste e mezzi, ha dimostrato di saper comandare. È garantita la compatibilità col sempreverde **NegCon** (il miglior device di guida di sempre), e la sua implementazione è assolutamente perfetta,



▲ 1,2,3... casinooo!!!! Ecco lo spirito di Runabout! Peccato che i pedoni (o comunque gli appiedati, in questo caso si tratta di bagnanti) siano costituiti da semplici sprite esteticamente brutti e, ma questo non lo potete vedere, animati in modo ignobile.



garantendo un feeling strepitoso e, di conseguenza, un divertimento ineguagliabile. Ma anche con gli altri pad (e con gli stick analogici del Dual Shock) **Runabout 2** si lascia giocare più che bene.

LONGEVITÀ FINALMENTE ADEGUATA

Alla **Climax** hanno lavorato per limare quello che era sicuramente il più grande difetto del gioco: una longevità poca. Qui la lunghezza e l'interesse a lungo termine sono garantiti da un livello di difficoltà settato abbastanza in alto e da un numero di **piste** e **vetture** da sbloccare che soddisferà i giocatori che gradiscono un alto rapporto longevità/prezzo. Insomma, se riuscite a sorvolare su una grafica che presenta alti e bassi e una difficoltà che, almeno inizialmente, può scoraggiare i meno tenaci, troverete un prodotto in grado di divertirvi molto e molto a lungo.

Feloni ileven seventinain

Il prequel del qui recensito **Runabout 2** è un gioco divertente e incredibilmente giocabile (soprattutto con il **NegCon** o con i volantini compatibili!), che però basa la longevità non sulle piste ma sui mezzi che si possono conquistare. I tracciati, pur belli, sono soltanto **tre**. Al contrario, di mezzi ce ne stanno almeno una **ventina** e conquistarli tutti (tra limiti di velocità, danni da non subire e soldi da guadagnare) è tutt'altro che facile. La grafica è abbastanza spartana ma fluida e veloce, e basta a sorreggere funzionalmente il gameplay. Il divertimento nasce dalla libertà, concessa al giocatore, di scorrazzare liberamente lungo le piste... distruggendo tutto quello che vuole! Cafone ed esagerato, contiene perfetta l'idea di videogioco come evasione e svago.

A favore:

- Lo spirito cafone del prequel è rimasto
- Finalmente **Runabout** è longevo!
- Giocabile e divertente

Contro:

- Graficamente si attesta su livelli medio-bassi
- Non è affatto semplice



▲ Siamo in una delle piste più avanzate del gioco. Finalmente **Runabout** si dota di un numero sufficiente di tracciati, e il valore complessivo del prodotto aumenta.

RUNABOUT-2

PER INIZIARE, MEGLIO ANDARE A PIEDI...

Il gioco apre dando la possibilità di scegliere tra quattro mezzi. Accanto al classico **pick-up**, autentica bandiera della serie, ci sono un'**Alfa 164**, uno **scooter** (che assomiglia al vecchio modello dell'**SH**) e una vettura che sembra una **Nissan Micra**: se anche non lo è, comunque le prestazioni sono quelle... Non si tratta di veicoli particolarmente performanti, ma ben chiariscono lo spirito poco

serio che pervade tutto il gioco. Ovviamente i nomi di tutti i veicoli sono inventati perché mancano le licenze ufficiali, tuttavia le riproduzioni (almeno quelle estetiche) sono molto buone. Una lieve, piacevole opzione è data dalla possibilità di modificare il colore della livrea dei mezzi; non serve a molto, anzi a niente, ma dà al prodotto quel non so che di varietà che non guasta.



▲ Ecco i potenti mezzi a disposizione sin dall'inizio... Beh, a parte il **pick-up** non sono poi granché né a livello estetico né prestazionale. Però rispettano al 101% lo spirito poco serio, perfino idiota, che è il marchio di fabbrica dei **Runabout**.

Casa: **Capcom**
Genere: **Sparatutto**

Numero Giocatori: **1**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Dual Shock (stick e vibrazioni)**
Disponibilità: **è in commercio la versione NTSC giapponese**

Bio Hazard Gun Survivor

DI **CHRISTIAN PETTINI**

Planet Voto

85

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Grafica **7**
Gameplay **8**
Sonoro **7**
Longevità **7**
Originalità **9**

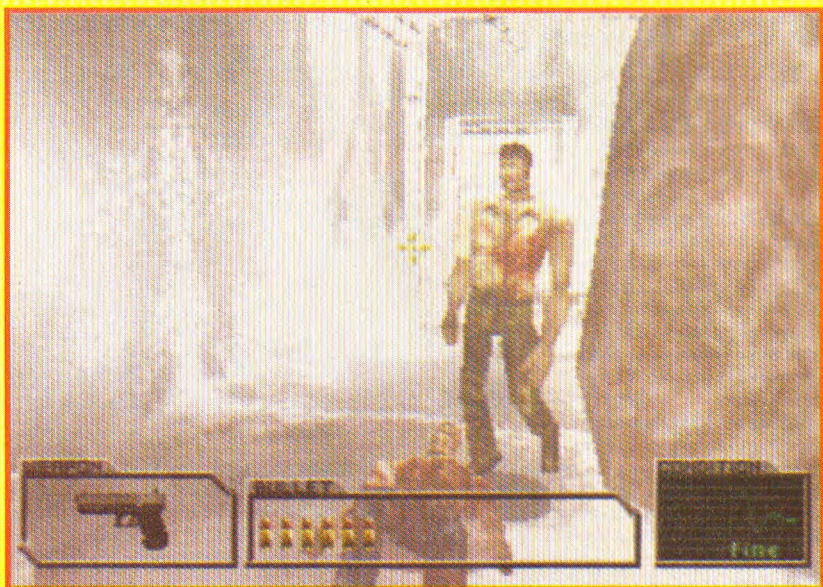
Genere: sparatutto... Il recensore indegno è impazzito? No, ragazzi: Capcom, sfruttando a fondo il 'mondo' di Resident Evil, NON ha sviluppato una quarta avventura. Con Gun Survivor potremo vedere gli zombie con i nostri occhi e sparare con le nostre pistole...



First Person Shoot'em up (spara-e-fuggi in prima persona) sono quei giochi nei quali l'utente vede con i propri occhi l'area di gioco, proprio come se fosse lì; e il movimento è fluido e continuo, con spostamenti della testa e del corpo assolutamente verosimili e coinvolgenti. Di FPS (First Person Shoot'em up, appunto) è pieno l'ambiente videoludico PC; solo **Quake II** e il recente **Medal of Honor** hanno portato sulle nostre Play un genere che non ha mai avuto fortuna sulla dea grigia.

VIVO, MORTO O ZOMBIE? VIVO MORTO VIVO MORTO VIVO MORTO O ZO-ZOMBIE

Gun Survivor è un gioco che si aggancia alla fortunata serie Capcom di **Resident Evil** (chiamata **Bio Hazard** in quel di Giappolandia). Tuttavia ne muta l'approccio, offrendo un gameplay non avventuroso ma, appunto, da puro FPS. Il gioco -



▲ Il movimento con la pistola, dopo un po' di esperienza, è immediato e funzionale. Sono infatti eccellenti sia l'interfaccia utente che l'implementazione di questo device.

e questa è una innovazione assolutamente significativa, e peraltro graditissima - è giocabile anche con le **pistole**, i device per eccellenza per i titoli in cui si deve sparare.

DOOM E LA SUA FAMIGLIA: FIGLI E FIGLIASTRI, MOGLI, AMANTI E SUOCERE ROMPISCATOLE...

I FPS nascono con **Doom**, un gioco che ha segnato un'epoca grazie alla giocabilità, all'immediatezza, al coinvolgimento, all'uso della grafica poligonale, alla portata innovativa. Molti prodotti successivi ne avrebbero arricchito il gameplay, introducendo azioni nuove e ammodernando il genere. **Gun Survivor** non si avvantaggia delle nuove dinamiche: per consentire l'utilizzo di pistole che sono, per loro stessa natura, dotate di pochi tasti, Capcom ha semplificato i movimenti e le azioni effettuabili.

A un box è dato il compito di illustrare i movimenti a disposizione dell'utente.

AZZARDO BIOLOGICO

La trama non si ricollega a nessuna delle avventure di **Resident Evil**: il protagonista da noi impersonato è un certo **Vincent**. Ma scopriremo questo solo con il procedere della storia! Infatti, all'inizio, viene mostrato un incidente con l'elicottero. Sopravvissuti, il trauma comporta la perdita della memoria e, armati di pistola (meno male!), vi aggirate ricercando indizi che vi consentano di ricordare... La ricostruzione mnemonica passa attraverso due elementi: il **rinvenimento di file** (un classico dei Resident Evil), che comunque potranno chiarire ben poco dal momento che sono tutti in giapponese, e le **fasi non**

IL MIO PARERE, ASSOLUTAMENTE NON AUGUSTO...

Dovete prendere le indicazioni contenute in questo box come la semplice opinione di un amico che ha la passione per i FPS. Giocare a **Gun Survivor** è divertente, ma con il pad si nota troppo la differenza con gli altri First Person Shoot'em Up. Infatti, manca una serie di movimenti che nessuno sparatutto in prima persona moderno può non avere: il **movimento della testa**, soprattutto lo **strafe**. La gestione degli oggetti è ottima dal punto di vista oggettivo (la comodità dell'inventario di Resident Evil è un esempio di completezza e semplicità), ma forse risulta poco immediata per un genere come

questo in cui l'azione è - o almeno dovrebbe essere - incessante e senza tregua. Comunque il gioco rimane originale, vuoi per l'ambientazione (che profuma da morire di **Resident Evil** per lo stile grafico, nonostante la diversità dell'approccio) vuoi per l'implementazione di una ben precisa trama, vuoi per la presenza di enigmi semplici che ricordano la 'costola' avventura a cui si ispira questo Gun Survivor.



▲ Il re dei FPS e quello degli shooter con la pistola. Gun Survivor prende, rielaborandola, la libertà di movimento dal primo e il device dal secondo. Il risultato è ottimo, divertente e dotato di molta personalità.





▲ **Sbrigatevi ad aprire il fuoco!** La possibilità di usare una pistola e un mirino per far fuori gli zombie è un sogno che per molti diventa una realtà ma, purtroppo, la fase shooter poteva essere più raffinata: veder saltare da tutte le parti i brandelli degli zombie sarebbe stato ancora più appagante.

interattive che mostrano fatti ed eventi che servono per ricostruire la storia. Questi ultimi, per fortuna, sono alla portata degli anglofoni, perché il parlato è interamente in inglese; non tutti potranno cogliere le vicende della narrazione, ma per fortuna il gioco, pur nascendo in Oriente, contiene elementi in una lingua nota, e questo ne aumenta globalmente la fruibilità.

NON È RESIDENT EVIL MA, A GUARDARLO, CI ASSOMIGLIA PROPRIO UN SACCO!

La **grafica** è sostanzialmente buona; quello che più conta, però, è la sua efficacia. Capcom fortunatamente è riuscita a mantenere lo stile dei Resident Evil; sebbene l'approccio grafico sia diverso rispetto a quello degli altri episodi della stessa serie (avventure rappresentate tramite schermate fisse), si riconoscono gli ambienti, i colori, gli oggetti, le atmosfere... e ovviamente i **nemici**. Le tonalità delle schermate fisse sono riprese con eccellenti fedeltà ed efficacia; inoltre, all'apertura di ogni porta o alla salita/discesa di ogni scala vi è il tipico stacco che mostra l'**animazione** della porta che si apre o la scala

che si sale/scende. Tutto molto Resident Evil, tutto molto familiare, tutto molto bello.

UN GAMEPLAY PARTICOLARE, TRA DOOM E TIME CRISIS

Il gioco è molto divertente, soprattutto se giocato con la **pistola**. Con il pad, ricorda troppo i recenti **Quake II** e **Medal of Honor**, con i quali può competere dal punto di vista della qualità tecnica ma non da quello del gameplay. Mancano movimenti base come lo **strafe** e lo spostamento della testa; soprattutto del primo si avverte non poco la mancanza. Con il sistema di spostamento della pistola, invece, basta farci la mano e il gioco diventerà uno shoot'em up ben più ricco dell'eccellente **Time Crisis**. Con quest'ultimo perde il confronto dal punto di vista del puro 'sparo', nel senso che è più appagante sparare nello shooter Namco perché il gameplay è più semplice e basato solo su quello. Tuttavia, la maggior complessità dello svolgimento dell'avventura e l'atmosfera sono dalla parte di questo **Gun Survivor**.

SE C'È QUALCOSA CHE NON TI VA, DILLO ALLA LUNA

Il gioco può essere idealmente diviso in due: una fase di blanda ricerca e una sparereccia. Entrambe sono curate, ma non curatissime. La fase più adventure, infatti, è semplificata al massimo perché lo scopo del gioco non è di spaccare la testa dell'utente con enigmi complessi (a rompere il cranio ci pensano gli zombie...). Al contrario, la fase shooter non ha le raffinatezze che avrebbe potuto avere, tipo far saltare vari arti ai nemici o far spruzzare il loro sangue. Sparare è certo divertente, ma il 'lavoro di fino' con la pistola appaga meno di quanto, secondo me, avrebbe potuto. Le **armi speciali**, inoltre, sono un po' deludenti, sia dal punto di vista grafico che da quello dell'efficacia.

Errare humanum est, perseverare ovest

Alla base di ogni FPS che si rispetti c'è l'efficacia dei **movimenti**. Gun Survivor, si diceva nella recensione, non consente il cosiddetto strafe, ovvero il passo laterale effettuato guardando sempre davanti. Girando gli angoli, questa assenza si fa sentire. Manca anche lo spostamento della testa, ma l'azione non lo richiede e non avrete mai il bisogno di guardare o sparare al di fuori del vostro orizzonte visivo. Comunque, scendendo nel dettaglio, ecco i movimenti che si possono effettuare.

Avanzare, indietreggiare: con il pad, ovviamente si tratta di due comandi da impartire tramite la **croce** direzionale o lo **stick** analogico. Con la pistola, invece, si avanza puntando la mira fuori dallo schermo, premendo il grilletto e mantenendo la pressione; con due scatti veloci da fermo, invece, si indietreggia.

Correre: con il pad la corsa è immediata; usando la pistola, invece, per correre servirà premere di colpo il grilletto e poi effettuare la consueta pressione continuata che consentirà di avanzare.

Girarsi a destra e a sinistra: ovviamente questi movimenti, se utilizzate un pad, si dettano con la **croce** o lo **stick** analogico. Usando la pistola, invece, i tasti **A** e **B** (che si trovano sui due lati del device) consentono di girarsi sui due lati.

Sparare: non ve lo sto a dire, in un gioco nel quale si usa la pistola...

Raccogliere oggetti: per raccogliere gli oggetti, è sufficiente avvicinarsi e premere il grilletto/tasto azione per impossessarsi dell'item.

Attivare il mirino: solo utilizzando il pad, per far apparire il mirino e sparare occorre premere il tasto **R1**; così si bloccherà la visuale e gli spostamenti della **croce** direzionale/dello stick analogico serviranno per muovere sullo schermo il mirino.

Voltarsi verso punti importanti (vie d'uscita o nemici): con **L1** o con un rapido colpo dei tasti **A** e/o **B** sulla pistola, la visuale si sposterà automaticamente verso le zone importanti di ogni locazione (tipo le **porte**) o anche verso i nemici per rendere più semplice far fuoco su essi.

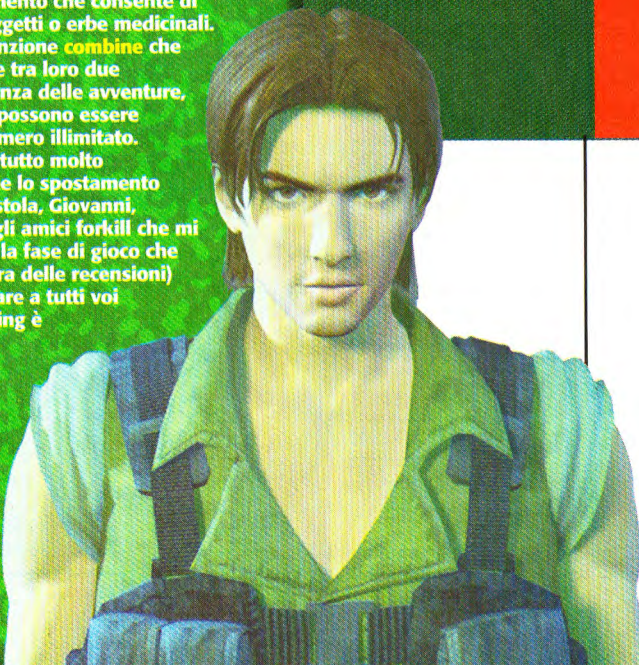
Inventario e opzioni: l'inventario è ridotto all'osso, dal momento che consente di stoccare armi, oggetti o erbe medicinali. Non manca la funzione **combine** che consente di unire tra loro due oggetti. A differenza delle avventure, però, gli oggetti possono essere trasportati in numero illimitato. Sebbene sembri tutto molto complesso, specie lo spostamento utilizzando la pistola, Giovanni, Mauro e Paolo (gli amici forkill che mi aiutano durante la fase di gioco che precede la stesura delle recensioni) possono assicurare a tutti voi lettori che il feeling è immediato e comodo da padroneggiare. E inoltre, per un FPS, utilizzare la pistola è **VERAMENTE** il massimo!

A favore:

- Approccio decisamente originale
- La pistola è il massimo, e inoltre è implementata ottimamente
- Nonostante uno stile grafico radicalmente diverso, l'aria è quella!

Contro:

- Procedere per falsi enigmi è un po' offensivo
- Non è molto longevo
- I testi in giapponese non consentono di comprendere la storia
- Il mero sparare poteva essere implementato meglio



completare l'avventura in circa quattro-cinque ore di gioco continuato. Comunque, tutti i giochi del genere non sono poi molto più longevi: né **Time Crisis** né **House of the Dead** (un gioco per Dreamcast), infatti, hanno una durata superiore a quella di **Gun Survivor**. Tuttavia, il grado di rigiocabilità di **Time Crisis** è più elevato, dal momento che l'interesse alla lunga si basa su elementi che il qui recensito **Bio Hazard/Resident Evil** non ha: il gusto del mero sparo e la sfida al tempo e alla precisione di fuoco.

La **memory card** non è utilizzata per salvare la posizione, quindi sarete costretti a mandar giù tutta d'un fiato l'avventura nella sua interezza: la memory vi servirà per i record e le altre amenità.

I **due livelli di difficoltà** differiscono fra loro per la resistenza di Vincent: a quello più elevato sarete più vulnerabili. Nei due diversi livelli, infatti, non mutano né la quantità di nemici né la loro resistenza ai nostri colpi, né il numero di armi e munizioni che si incontrano strada facendo.

UN GIOCO 'DA' PAURA O 'DI' PAURA?

Gun Survivor ha un gran pregio: si conferma un gioco la cui atmosfera vi farà venire la tremarella dalla paura. Tuttavia, il modo che Capcom usa per aumentare la tensione è

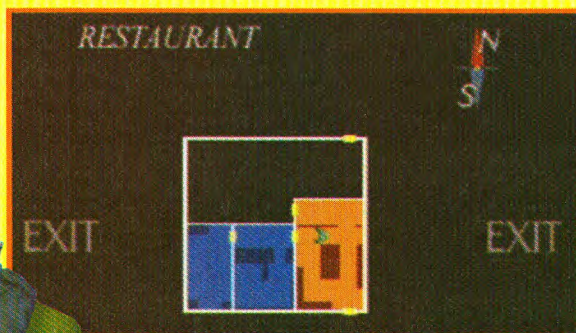
basato sulla **sorpresa**, sul nemico spaventoso e pericoloso che arriva all'improvviso. Questo dipende ovviamente dalla natura del prodotto, che non è un'avventura, e quindi né il sistema di telecamere né la trama possono sorreggere la tensione in questo arcade. La paura deriva quindi dal 'non sapere cosa c'è dietro l'angolo' (e da questo punto di vista la mancanza dello **strafe** contribuisce ad alzare la tensione) e dall'ansia che vi attanaglia quando in una locazione avete a che fare con più nemici o con uno solo, ma cattivissimo.

L'uccellino è vivo o morto?

Ammazzare un morto non è un compito facile. Chi ha inventato (scoperto?) gli zombie ha altresì descritto che, affinché siano innocui (morti suona male perché già lo sono!) è necessario che vengano colpiti alla testa. I vari **Resident Evil** non sfuggono a questa regola ma, per dare un po' di varietà all'azione spareroccia e per aumentare la tensione, segnalano la non nocività degli zombie in un modo particolare: quando si trovano in terra, una macchia di sangue che si allarga sotto il corpo putrefatto ne indicherà inequivocabilmente la 'fine finale'. **Gun Survivor** non si sottrae a questa utile regola, e quindi il consiglio rimane sempre lo stesso: tenete sott'occhio gli zombie che avete sdraiato se non è comparsa una macchia di sangue sotto il loro cadavere (cadavere?).



▲ La visuale in prima persona è un fatto nuovo per un gioco della serie di **Bio Hazard/Resident Evil**. La perizia dei programmatori Capcom ha consentito lo sviluppo di un motore tecnicamente efficiente.

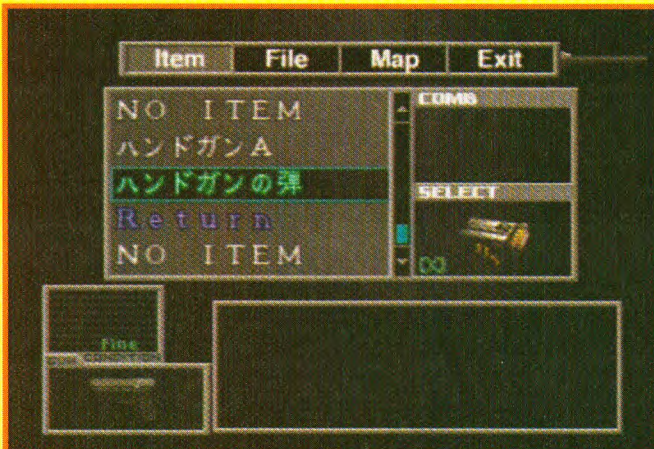


▲ La mappa ha un aspetto a dir poco familiare. La visuale in prima persona rende più chiaro dove andare e la sua funzionalità, pertanto, ne beneficia.

Peraltro, spesse volte dovrete concentrarvi per calcolare la traiettoria dello sparo di alcuni ferri, con i rischi di 1) sprecare munizioni (questo potrebbe far sbroccare i giocatori più tirchi) e 2) subire qualche sgradevole attacco.

GLI ZOMBIE LI ODIO, INVECE LA PLAY LA AMO

Non siamo di fronte a un gioco particolarmente longevo; è possibile



▲ La gestione dell'inventario è semplice; nonostante il testo in giapponese, le icone rendono chiari tutti gli item.



▲ "Amico, scusa, sei morto per davvero la seconda volta?". La domanda è d'uopo, dal momento che non vediamo il suo sugo sparso per terra e temiamo che, da un momento all'altro, si possa ricordare di essere ancora vivo, anzi non-morto.



▲ Questa volta il sangue è abbondante e siamo sicuri di aver seccato il simpatico zombietto. Dobbiamo sempre guardare se il sangue c'è, prima di abbassare la guardia e occuparci di altro... altrimenti corriamo il rischio di essere feriti dal due-vo-lte-non-morto.

IMPORT

K PC GAMES

NEL NUMERO DI APRILE

Vampire

Svelata la trama del
più bel Gioco di
Ruolo del 2000

Rollcage 2

Giocata la beta!!!

Devil Inside

La risposta PC a Resident Evil 3!

Recensione della simulazione
di F1 più fedele e avvincente

F1 2000

Test Drive Off Road 3

DI CHRISTIAN PETTINI

Planet Voto

73

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

- Grafica 3
- Gameplay 7
- Sonoro 5
- Longevità 7
- Originalità 7

A favore:

- Un passo avanti rispetto alle due puntate precedenti
- Vario e lungo
- Le difficoltà potrebbero aumentare la sfida

Contro:

- Modello di guida poco valido
- Grafica e sonoro insufficienti

Le competizioni sono spesso serrate; ma fate attenzione alla scelta del veicolo, perché alcuni tracciati possono risultare impraticabili se non siete dotati di mezzi con caratteristiche adeguate.



Test Drive Off Road colpisce per la terza volta. Le prime due volte, il colpo fu duro: fece male la bruttezza di tutti i comparti di gioco. Questa volta le cose migliorano: si è puntato di più sulla giocabilità ma il risultato, pur migliore, è ancora decisamente perfetibile.

TEST DRIVE OFF ROAD

Dal nome, anche i più acefali di voi possono intuire l'oggetto: si tratta di **gare fuori strada**. E, dando un'occhiata alle immagini, è chiaro persino che i mezzi con cui correre fuori strada sono costituiti da quei mostri di potenza che sono i giponi moderni. Le piste vi porteranno a spasso per mezzo mondo, e le interessanti implementazioni possono in realtà appagare chi non pretende il realismo di **Gran Turismo**.



La grafica non brilla per risoluzione o effetti grafici, ma per lo meno scorre con buone velocità e fluidità. Inoltre, il look delle piste le rende abbastanza varie e diverse fra loro, a vantaggio dell'interesse generale.

A SPASSO PER GLI STERRATI DI MEZZO MONDO

Per quanto riguarda la **conformazione** dei tracciati, bisogna riconoscere agli sviluppatori di aver fatto un buon lavoro in termini di varietà di ambientazione. Non bastasse, anche il susseguirsi delle **difficoltà di guida** (salite, curve, ostacoli) rende interessante l'esperienza di gioco. Alcuni tracciati sono chiusi (e inoltre è richiesto di fare più tornate), altri invece sono aperti e quindi verrà richiesto di percorrerli guidando da un punto a un altro. Le **piste** differiscono molto tra di loro, per tipo di asfalto ma anche per le difficoltà che si incontrano. Così, anche la differenza tra le varie **vetture** è abbastanza evidente. Prima di ogni gara (ma troppo tardi per intervenire sulla vettura, purtroppo) viene data una descrizione della pista in cui non mancano le indicazioni sulle caratteristiche che il mezzo



I modelli di jeep sono riprodotti con sufficiente fedeltà grafica, e questo è un bel pregio. Peccato che le reazioni di tutti i mezzi, in alcuni frangenti, siano di un irrealismo tanto spinto da sconfinare nel grottesco.

deve avere per non trovarsi in difficoltà. Qui pagheranno molto le caratteristiche delle macchine che, dicevamo, sono diverse fra loro.

COLIN MCRAE? TOMMY MAKKINEN, SEMMAI...

Purtroppo il **modello di guida** tradisce: il comportamento della vettura è abbastanza irrealistico, basta vedere le arrampicate che riesce a fare. O anche la gestione delle **collisioni**. Vi salirà la pezza tutte le volte che non vi spiegherete perché la vostra jeep si sta comportando in modo stupido. Col passare del tempo, accumulando esperienza, riuscirete a controllare ed evitare tutte le idiozie del modello di guida, cosa che renderà il giocare un'esperienza poco realistica ma non eccessivamente stressante. In definitiva, si tratta di un giochino poco meno che onesto, che consiglio solo a chi ama le macchine e/o le piste inserite.

Gli apgreid

La struttura delle modalità a lunga scadenza introducono l'elemento monetario: partendo con un budget da gestire (e aumentandolo con le vittorie e/o i piazzamenti) è possibile migliorare il proprio mezzo. Ogni tune-up apporta incrementi a uno o due valori della vettura: per esempio, un **turbo** migliora la velocità e ancor più intensamente incrementa l'accelerazione.



Scegliete con attenzione gli upgrade giusti, osservando quali miglioramenti apporterebbero. Dovete tener presente sia le debolezze della vostra vettura sia le caratteristiche richieste dalle competizioni che dovete affrontare.

PROFESSIONE: CORISTA DELLE VOCI BIANCHE IN PARROCCHIA

La **Accolade** ha dato parecchio risalto all'accompagnamento musicale, presentando con insistenza ed entusiasmo i gruppi che hanno composto le canzoni a corredo del gioco. È tutta gente che io non ho mai coperto, ma vi propongo ugualmente l'elenco completo degli artisti presenti: magari qualcuno di voi (chessò, un Pitone qualsiasi...) potrebbe dire: "Wow! Che fissa!! Ci sono gli Incubus!!!". Non prendetela come una bella cosa: significherebbe che vi serve una lunga serie di sedute dallo psicanalista...

Blink 182
Diesel Boy
Eve 6
Girls Against Boys
Incubus



Direttamente dallo zecchino di ferro, ecco i cantanti le cui performances arricchiranno le nostre competizioni fuoripista. Meglio il sacro silenzio...

Final Fantasy Anthology

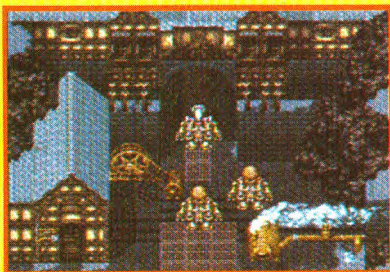
DI **CHRISTIAN PETTINI**



Tutti conoscete sicuramente **Final Fantasy VIII** e probabilmente non vi sarà sfuggito il prequel, indicato (con aritmetica correttezza) con il numero VII. Per la serie "Forse non tutti sanno che...", le release precedenti a quelle ospitate dalla PlayStation sono comparse sulle console a sedici (e otto) bit.

FINAL FANTASY - I

Il prodotto preso in analisi è costituito appunto dai due Final Fantasy che hanno preceduto il primo gioco per PlayStation, e sono (se il pallottoliero non bara) i **Final Fantasy V** e **VI**. Entrambi sono apparsi su Super Nintendo, e in effetti la parte giocata non fa nulla per nascondere: l'aspetto è assolutamente sedicibittiano, e l'esperienza col pad PSX in mano è identica a quella vissuta con **International Superstar Soccer Deluxe** della Konami (una trasposizione perfetta dell'originale per Super Nintendo).



▲ **L'ambientazione è futuristica: vi aggirate a bordo dei vostri mechs all'interno di città cyberpunk. Ma il malessere che dovrebbe trasmettere una simile ambientazione è solo immaginario.**

LA GRAFICA DEL TEMPO DI CHECCO E NINA

Le intro in CG (Computer Grafica) sono le uniche che ci ricordano qual è la console su cui stiamo giocando: sono costituite, in entrambi i casi, da **filmati** la cui qualità è quella, eccezionale unica irripetibile, a cui la **Square** ci ha abituati. Per il resto l'aspetto è identico a quello delle release per Super Nintendo, e quindi non può che esser definito inattuale. Peraltro, la gloriosa console del tempo che fu godeva di un "Mode 7" che consentiva qualche virtuosismo (zoom, deformazioni), tutte cose che ci lasciavano a bocca aperta ma che oggi, riproposte, ci intristiscono. Comunque, se la forma grafica è vetusta, la 'sostanza' grafica è ottima: infatti la scelta delle **ambientazioni** è molto curata. Con un po' di fantasia è possibile immaginare di trovarsi lì, tra i castelli e le foreste magiche di Final Fantasy numero cinque o le fortezze e le città metalliche e desolanti del sei, con un processo intellettuale simile alla lettura di un libro.

UN MAESTRO DEL NOSTRO TEMPO

Un contributo all'immedesimazione e, soprattutto, al coinvolgimento, spetta



▲ **La grafica bidimensionale non modifica la sostanza dei combattimenti, basati sui turni e gestiti tramite il solito, comodo, chiarissimo sistema Square. Emozionante, a dir poco.**

sicuramente alla sezione sonora. La qualità delle **musiche**, dal punto di vista tecnico, non è elevatissima; anch'essa riproduce fedelmente quello che le nostre orecchie ascoltavano dai modesti chip sonori del Super Nintendo. Tuttavia, a livello artistico, l'efficacia degli accompagnamenti musicali di **Nobuo Uematsu** è assoluta e totale; tutti i motivi sonori sono assolutamente incantevoli, e una sottile poesia vien fuori dalle note eseguite.

UNO SCRITTORE DEL NOSTRO TEMPO

Parlando di giochi di ruolo Square, non spendere spazio per parlare della **trama** sarebbe a dir poco delittuoso. Infatti, quello che lega da sempre i giochi della serie è la trama. Aumentano i bit, ma la bellezza delle storie scritte dagli artisti Square (perché di arte si deve parlare riferendosi alle narrazioni dei Final Fantasy) è sempre quella. Gli intrecci narrativi, che sostengono una storia sempre ben localizzata e coerente, non possono non piacere o coinvolgere anche il più duro dei videogiocatori.

LA GIOCABILITÀ DI UN'OPERA D'ARTE

Quanto sono giocabili "I promessi sposi" di Alessandro Manzoni? Questa singolare domanda serve a far capire che la bellezza della trama dei due giochi presi in analisi prescinde non solo dagli aspetti tecnici (di cui abbiamo detto), ma anche da quegli elementi propri dei prodotti ludici. La bruttezza dell'interfaccia utente svilirebbe poco la bellezza del prodotto in sé; ma la Square è nota anche per la qualità del reparto prettamente giocoso, e quindi abbiamo a che fare con un prodotto che si lascia gestire in modo magnifico. L'utente, tramite semplici e chiari menu (in inglese, scordate la chiarezza dell'ultimo FF VIII), gestisce i personaggi con grande agilità. Tutti gli elementi tipici dei più complessi GDR sono organizzati perfettamente, e sono sempre sotto preciso controllo sia gli **oggetti** che le **magie** che i parametri dei **personaggi**.

OGGI NON GIOCO A GRAN TURISMO 2

Il **ritmo** del gioco è molto lento; è un difetto, considerando che ciò implica una dedizione impegnativa a livello di tempo, ma è un pregio dal punto di vista dell'apprendimento, che non è stressante. Il fascino dei due **Final Fantasy** offerti è basato in primis sulla trama, poi dalla

Otto film differenti

Non ho fatto alcun accenno alla trama dei due **Final Fantasy** custoditi all'interno della confezione, per specificare all'interno di questo box che è una caratteristica **Square** quella di scrivere trame sempre differenti dalle edizioni delle puntate agganciate a questa serie. Quindi, negli otto Final Fantasy non incontreremo mai i personaggi noti, ma soprattutto non ci sarà mai un riferimento a fatti narrati in altri episodi; inoltre, le **ambientazioni** saranno sempre diverse. In particolare, i fatti narrati in **Final Fantasy V** (il primo dei due FF di cui è composta questa antologia) hanno una ambientazione **medieval-fantasy**, fatta di draghi, castelli ed eroi. Invece, **Final Fantasy VI** ha un'ambientazione che potrebbe essere definita "medioevo del futuro" da quelli che se la tirano un sacco; sostanzialmente, si tratta di un **futuro metallico e polveroso** in cui la magia e i poteri soprannaturali hanno un posto importante all'interno di una società tecnologica dominata dalle macchine.



giocabilità e dalla profondità complessive, quindi dal fascino della replica fedele di un prodotto che, già su Super Nintendo, si segnalava per la bellezza. Probabilmente non molti di voi si sentono attratti dal prodotto testé recensito, ma coloro i quali amano la sostanza sappiano che io ho tanta voglia di giocare con questi due CD, consapevole delle emozioni vere e profonde che mi trasmetteranno.

Planet Voto

80

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Grafica **9**

Gameplay **8**

Sonoro **7**

Longevità **9**

Originalità **7**

A favore:

- Trama coinvolgente
- Sono i due giochi che hanno preceduto Final Fantasy VII...
- Longevità oltre ogni limite concepibile

Contro:

- Aspetto grafico del tempo dei 'quindici' bit
- Ritmo lento, classicamente GDR

▲ **I filmati introduttivi sono l'unica feature nuova, consentita dalla capacità della Play e dallo spazio a disposizione sui CD. Sono di una qualità eccellente, belli a vedersi e coinvolgenti al massimo, grazie alle vicende descritte.**

Street Fighter Ex 2 Plus

DI ALFREDO DELMONACO

Lo scorso anno, dopo secoli di picchiaduro bidimensionali, anche la **Capcom** ha fatto uscire prima in sala giochi, poi sulla Play, un titolo dedicato alla saga di **Street Fighter** in 3D. Il risultato, **Street Fighter Ex Alpha Plus**, era la mediocre conversione del già non eccezionale coin-op. Sfortunatamente i programmatori non erano riusciti a ottenere uno **scrolling** abbastanza veloce, rendendo il gioco lento da morire, non in vero 3D e con parecchie lacune da colmare. L'occasione di rivalsa, è presto data dall'uscita di questo secondo capitolo, che sulla carta promette di essere meglio del predecessore.

UNA MAREA DI PERSONAGGI

La prima cosa che salta all'occhio del titolo Capcom è l'ottima quantità di personaggi disponibili. È chiaro che si è fatto un gran lavoro di 'ripescaggio' fra i vecchi episodi di **Street Fighter**, oltre che l'introduzione di nuove leve dalla splendida serie a fumetti. Giustificati, quindi, alcuni grandi ritorni come **Sodom**, **Blanka** o lo stesso **Vega**, che non avevano avuto ancora l'onore del 3D. Una volta selezionati i due personaggi, finalmente si può partire.

IL DETTAGLIO NON C'È PIÙ

Con sommo rammarico la prima cosa che si può notare è la scarsità del **dettaglio grafico** in generale, in particolar modo degli sprite principali. I personaggi sono 'squadretti' in maniera indecente e le animazioni a dir poco scattose. Stesso discorso vale anche per la **velocità di gioco**,



solo di poco migliorata rispetto al disastro fatto con il **Ex Alpha**. Al contrario, discreto appare il lavoro svolto sui **fondali**, sempre belli a vedersi. Anche il **sonoro** si assesta su livelli più che accettabili, con i soliti effetti che conosciamo, da anni ripresi e aggiornati. Nota di merito alle numerose **opzioni** che offre il gioco, compresa quella, dedicata ai nostalgici, dei **bonus stage**. Presente anche l'immane modalità **versus** che permetterà sfide continue contro un amico.



▲ **I tempi di caricamento, in perfetto stile Capcom, sono allucinanti.**

UN TREDDI PACCO

Sebbene i personaggi, realizzati a poligoni, e il concept, fondamentalmente in 3 dimensioni, non si può catalogare **Street fighter Ex** in questa categoria.

Il combattimento si svolge in un'arena (pseudo) 3D, dove alcuni movimenti sono effettuati oggettivamente come se ci fosse una totale libertà, ma la maggior parte del fight (e della telecamera) è ripresa dalla stessa visuale dei precedenti episodi della serie



▲ **Vediamo che rumore fanno i tuoi incisivi sulla telecamera...**

◀ **I nuovi personaggi sapranno come darvi filo da torcere!**

bidimensionale (quella laterale). Si ha la sensazione di essere in treddi solo in occasione delle **prese**, fra le altre cose molto spettacolari. Purtroppo la pessima grafica e la lentezza esasperante dello scrolling minano la giocabilità del titolo, schiantando quello

che da anni è la caratteristica principale dei picchiaduro Capcom: la frenesia di gioco.

UNA LENTEZZA ESASPERANTE

Eseguendo alcune mosse si ha la netta impressione che passino alcuni istanti prima che l'omino risponda al nostro comando, rendendo il tutto poco reattivo. Anche in due giocatori la situazione non cambia, accentuando ancor di più quelle che sono le lacune di questo prodotto. Sempre presenti **mezzelune** e affini, che però sembrano non divertire più come una volta. Un titolo consigliato solo ai fans della serie, che però potrebbero trovarlo poco giocabile e oggettivamente mal realizzato.

LA SPERANZA È L'ULTIMA A MORIRE

Chiudiamo con una preghiera alla **Capcom**: sistemate tutto quello che non va bene in questo titolo. Per il mondo videoludico, il marchio giapponese è sempre stato una garanzia di qualità e divertimento. Vogliamo che continui a esserlo.



Potenzialità

79

Uscita prevista

Aprile 2000

Assomiglia a:

• **Street Fighter Ex Plus**, **Rival School**, **Tekken**

Ha qualcosa in più di:

• **Street Fighter Ex Plus** (i personaggi)

Ha qualcosa in meno di:

• **Tekken 3** (la realizzazione tecnica) e **Rival School** (giocabilità)

▼ **Non potevano mancare mezzelune e horyuke.**

LO STAGE DEI BIDONI

Una delle cose che mi ha sempre fatto imbestialire in sala giochi era il secondo bonus stage di **Street Fighter II**: quello dei **barili!!!** Me ne mancava sempre uno... Con gioia immensa ho ritrovato suddetto bonus stage anche in quest'ultima incarnazione della serie Capcom. A dire il vero, ci sono un



po' tutti, sparsi sia nella sezione **arcade** che in una modalità apposita, utile per allenarsi. Completando tutti i bonus stage (molti li dovrete guadagnare finendo la sezione arcade) accederete a personaggi nascosti e modalità bonus.

Victory Boxing 3

DI **ALFREDO DELMONACO**



iciamocelo chiaramente, il gioco per Play che più mi è piaciuto l'anno scorso è stato **Knockout Kings 2000** (... e non solo a me, visto che Zinsenheim è scomparso dalla circolazione con il CD...). Ho trovato il gioco della **EA Sports** veramente avvincente, anche se non proprio alla portata di tutti (ed ecco giustificato il perché di 'solo' 90 punti). Nelle passate stagioni la serie di Victory Boxing aveva spopolato approfittando anche, secondo me, del fatto che di simulazioni pugilistiche non ne erano state realizzate per Play. Adesso la situazione è cambiata, e ora è **Victory Boxing** che rincorre il trono di migliore simulazione. Siamo già al terzo episodio, e da quello che ho capito la solfa non è cambiata di molto...

Blue Corner	Red Corner
Round Status	Round Status 57 %
Hit	Hit 34
Miss	Miss 25
Knock downs	Knock downs 0
Judge 1	Judge 1 10
2	2 10
3	3 10

▲ *Alla fine della ripresa compariranno delle schede con il riassunto del round appena conclusosi.*

MANI PESANTI

Il principale motivo per i quali non mi sono piaciuti i precedenti episodi di **Victory Boxing** riguardavano più che altro la lentezza di gioco, già macchinoso per le caratteristiche di questo sport, accentuato da un sistema di controllo particolarmente prolisso e poco reattivo. La realizzazione tecnica appena sufficiente, poi, mi ha sempre lasciato un po' scettico. Gli stessi problemi delle passate edizioni li ho trovati nella prima impressione di questo terzo episodio, dove mi sembra chiaro che si sia fatto un passo indietro piuttosto che avanti.

Certo, siamo ancora in fase di costruzione e i margini di miglioramento potranno essere molti, ma onestamente la realizzazione tecnica lascia molto a desiderare, facendomi presagire un risultato finale assolutamente non all'altezza dello standard odierno.

I **pugili** sembrano di legno e le animazioni contribuiscono a far sì che i movimenti risultino assolutamente irrealistici. Il numero dei boxer, sebbene sia sicuramente destinato ad aumentare, non supera la **decina**, tutti con nomi e caratteristiche fisiche inventate. La grafica dei ring dove si svolgono gli incontri è sicuramente da rivedere, poiché per

il momento il dettaglio grafico è inaccettabile. La giocabilità è, purtroppo, allo stesso livello della realizzazione, con gli incontri che sono una sequenza di colpi sconnessi.

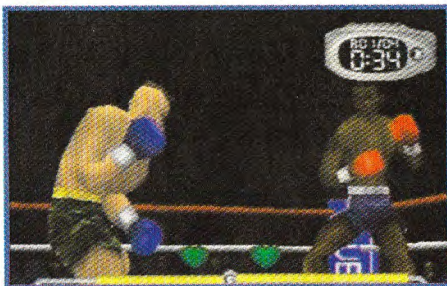
UNA CARRIERA COSTELLATA DI PUGNI

Sebbene sia possibile effettuare degli **Exhibition Match** sin da subito, vi sarà data anche la possibilità di tentare la scalata al titolo con un pugile di vostra invenzione. In quest'ultimo caso dovrete effettuare parecchi incontri prima di farvi notare o di farvi un nome. Quest'ultima modalità garantirà una certa longevità al titolo, fermo restando che vengano eliminati i difetti di cui sopra, altrimenti stiamo parlando di un prodotto già vecchio ancor prima di uscire. Speriamo che i



▲ *Tra le visuali, figura questa - inutile - ripresa dall'alto. Può essere pittoresca, se volete, ma assolutamente inservibile ai fini del gioco.*

programmatore lavorino sodo poiché, visto il livello della preview e tastato quello della concorrenza, sono sicuro che un gioco siffatto cadrebbe presto negli scaffali dei 'titoli pacco'.



▲ *La grafica, come si può notare, non è proprio niente di particolare.*



▲ *Attraverso questo menu potrete scegliere l'aspetto, le caratteristiche fisiche e lo stile del vostro pugile.*

PUGILI SUONATI

Come è ormai prassi, una specie di **editor** vi consente di creare il vostro pugile. 'Specie di editor' perché offre solo dei pattern pre-impostati in cui, scegliendo il viso di un pugile, se ne sceglie automaticamente anche la stazza. Un'altra scelta è quella dell'impostazione, **destra o sinistra** a



vostro piacimento. Potete cambiare anche il **colore della pelle**, scegliendo tra tre gradazioni diverse. Ricordatevi **SEMPRE** una cosa, una legge non scritta, una regola di vita fondamentale: si scommette **SEMPRE** sul pugile nero. Sempre.



Potenzialità

50

Uscita prevista

Aprile 2000

Assomiglia a:

- i capitoli precedenti di **Victory Boxing, KK 2000** (solo lontanamente, però)

Ha qualcosa in più di:

- ...
- tutti i giochi di boxe usciti finora

MAIN EVENT ED EXHIBITION MATCH

Oltre alla possibilità di effettuare degli incontri amichevoli (se così si può

dire...), potrete scegliere di intraprendere la carriera di pugile. In questo caso potrete scegliere fra vari pugili con caratteristiche differenti quello che più

vi aggrada. Allenandovi duramente, potrete tentare successivamente la scalata al titolo.

WWF SmackDown

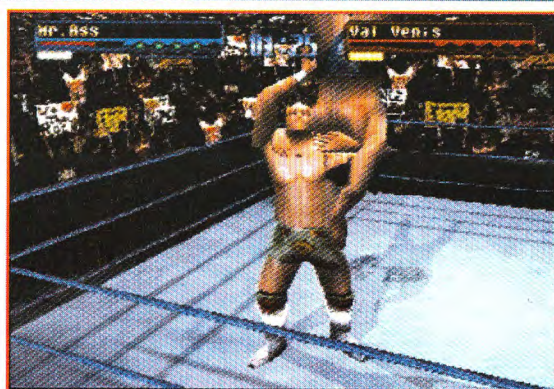
Di LUCIO PROSPERI

Eccoci nuovamente alle prese con un gioco di **wrestling**, uno sport (anche se mi sembra un po' esagerato definire così un incontro tra pittoreschi personaggi, stranamente abbigliati e truccati, che fanno finta di picchiarsi!) che negli Stati Uniti riscuote ancora un incredibile successo. In Italia qualche anno fa ci fu un certo periodo di popolarità (ricordo ancora le telecronache di Dan Peterson dei match più spettacolari, ma anche gli incontri di catch giapponese con i grandissimi **Tiger Mask** e **Antonio Inoki**... bei tempi!), poi del wrestling non si è più sentito parlare, se non grazie alla PlayStation. I titoli disponibili per la console di casa Sony sono infatti moltissimi, e adesso le fila saranno ulteriormente arricchite da questo **WWF SmackDown**.

UN SACCO DI OPZIONI

La prima cosa che si nota è la presenza di un numero davvero elevato di **opzioni**, che vi consentiranno di disputare tutta una serie di incontri di esibizione (dalla classica sfida uno contro uno alla **royal rumble**, fino agli scontri a squadre) o affrontare la modalità **carriera** nella quale far crescere il vostro lottatore, fino ad arrivare a conseguire la cintura di campione del mondo.

Nel gioco saranno riprodotti tutti i più



▲ **Val Venis e Mr. Ass si stanno scambiando alcune opinioni riguardo alla partita dei Sox del giorno prima...**

importanti lottatori del momento (devo ammettere che, non seguendo più il wrestling da diversi anni, non conosco nessuno... ma dov'è finito **Hulk Hogan**?), fedelmente rappresentati, mentre sarà dedicata estrema cura alle varie alleanze tra wrestler: potrebbe così capitare, per esempio, di essere assaliti da qualcun altro durante un combattimento. Qualora non dovessero bastarvi gli atleti presenti, è possibile accedere a un **editor** e crearsi il proprio lottatore ideale, modificando una serie quasi infinita di parametri e dettagli o mischiando le varie caratteristiche dei veri atleti.

LA PRESENTAZIONE E LA SCENA

Prima di ogni match i lottatori saranno introdotti da un filmato che ne mostrerà alcune caratteristiche: l'idea è davvero valida, anche se dopo averli visti tutti li salterete senza pietà. Una volta sul ring, la prima cosa che balza agli occhi è la notevole dimensione degli oppositori, davvero grandi, e la loro caratterizzazione, curata e fedele all'originale. Graficamente **WWF SmackDown** sembra quindi ben fatto (anche il pubblico è curato e non risulta la solita texture policroma spalmata a casaccio a bordo ring!); la realizzazione tecnica è completata dal **sonoro**, costituito da musiche metal che ben si sposano con l'atmosfera del titolo, e da

qualche effetto un po' deludente.

I problemi riguardano il **sistema di controllo** che allo stato attuale mi è parso davvero impreciso: risulta, infatti, problematico riuscire a indirizzare il lottatore nella giusta direzione, così come mi è ancora oscura l'attuazione di alcune mosse. Molto spesso, infatti, capita di eseguire dei colpi in modo del tutto casuale; questo probabilmente dipende dalla posizione in cui i due bestioni si trovano, ma il tutto sembra davvero

esclusivamente frutto del fato (anche se bisogna aspettare la versione definitiva per esprimere un giudizio definitivo!).

1, 2, 3

Molto interessante la possibilità di poter sfidare altri tre amici contemporaneamente, grazie al **multi-tap**, cosa che dovrebbe garantire un'ottima longevità e assicurare un notevole divertimento.

La buona realizzazione tecnica, l'ottima caratterizzazione dei lottatori e la presenza di un numero di modalità di gioco davvero elevato sono ottime credenziali, e potrebbero rendere **WWF SmackDown** il miglior gioco di wrestling in assoluto, a patto che venga rivisto il sistema di controllo, che rischia seriamente di penalizzarlo oltremisura... e sarebbe davvero un peccato. Non ci resta che attendere la versione finale, prevista per il prossimo mese, per valutare le eventuali migliorie.



▲ **Quando imprigionate un avversario con una chiave articolare, il nome della mossa comparirà sullo schermo.**

Potenzialità

77

Uscita prevista

Maggio 2000

Assomiglia a:

• WCW Mayhem, WWF Attitude, WWF Warzone

Ha qualcosa in più di:

• WCW Mayhem (dal punto di vista della realizzazione tecnica)

Ha qualcosa in meno di:

• WWF Warzone (dal punto di vista del sistema di controllo)



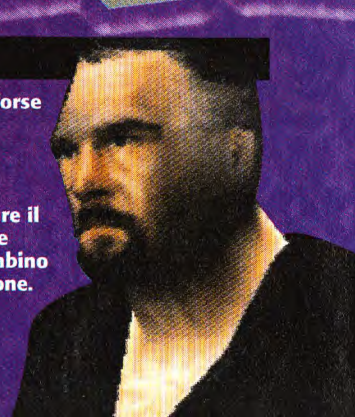
▲ **Chilate e chilate di autocompiacimento! Ma dove sono finiti i vecchi lottatori?!**

CREO IL MIO ALTER EGO

L'opzione che accomuna la maggior parte dei titoli di wrestling è quella che permette di usufruire di un **editor** per creare il proprio lottatore, assegnandogli varie caratteristiche sia fisiche che comportamentali. **WWF SmackDown** non fa ovviamente eccezione, e vi permetterà di partorire veri e propri 'mostri', dando libero sfogo alla vostra fantasia e alle vostre perversioni. Potrete scegliere il nome dell'atleta, peso e altezza, i tratti somatici, il

colore della sua pelle, il suo abbigliamento (sbizzarrendovi tra decine e decine di maschere e costumi) e gli eventuali gadget (una bella mazza da baseball, un

martello di pietra... o forse preferite un'ascia?). Alla fine della vostra opera di creazione, se sarete soddisfatti del risultato, potrete salvare il tutto su memory card e utilizzare il vostro bambino in qualsiasi competizione.



Vampire Hunter-D

DI ALFREDO DELMONACO



Chi mi conosce sa molto bene quanto sia attratto dalle storie a sfondo vampiresco. Sin da piccolo ho avuto questa particolare attrazione, che ho coltivato leggendo quello che mi capitava a tiro e vedendo quanti più film riuscivo. Inevitabile quindi che, quando esce un titolo legato più o meno velatamente a questo argomento, me ne approprio velocemente, approfittando anche del fatto che agli altri redattori la cosa interessa poco e niente. Aspettavo quindi **Vampire Hunter-D** con ansia, incuriosito oltre che dalle notizie trapelate sulla trama, anche dalle immagini, caratterizzate da fondali renderizzati in pieno stile **Resident Evil**. Ora, con il CD fra le mani, posso finalmente andare a scoprire di cosa tratta in realtà il titolo **JVC**.



▲ *Un inventario molto ricco e vario ci riporterà ai fasti di Castlevania...*

VAMPIRI, GOLEM E CASTELLI INFESTATI

Siamo nel 12090 A.D. I vampiri, dopo parecchi millenni di supremazia sulla popolazione umana, sopraffatti numericamente iniziano ad avvertire che la loro stirpe rischia l'estinzione. **D** (Davide? Diamond? Dario?), un bounty killer assoldato per recuperare la figlia di un uomo di affari, **Charlotte**, dalle grinfie di **Meier**, uno dei vampiri più potenti. Quest'ultimo è situato in un maniero di immani proporzioni, circondato e protetto dalle creature del Male da lui stesso ideate. Il nostro compito, impersonificando **D**, è quello di entrare all'interno del maniero e di recuperare la ragazza viva o morta. La struttura di gioco è un incrocio fra un'avventura alla **Resident Evil**, **Castlevania** e un **platform in 3D**. Infatti



vi muoverete in locazioni, per la maggior parte renderizzate, in cerca di oggetti e chiavi che vi permettano di proseguire nel gioco. Immane i nemici, che oltre a essere distribuiti in parti uguali per tutto il castello saranno sempre più agguerriti. La realizzazione tecnica, sebbene giustificata dal fatto che la versione esaminata non è altro che una preview, non impressiona più di tanto se non per i **fondali**, quantomeno per la grafica dello sprite principale, un po' confusa. Nota di demerito è per il **sistema di controllo**, veramente pessimo. Di base vuole essere simile a quello della serie **Capcom**; in realtà, il fatto che **D** sia troppo lento quando cammina e troppo veloce quando corre vi metterà in crisi subito, obbligandovi a ripassare il vostro repertorio di parolacce congo-siberiane più volte durante le sessioni di gioco.



▲ *Gli enigmi saranno parte fondamentale dell'avventura. Tranquilli, niente di complicato... Potrebbe risolverli anche Pitone...*

▲ *Le schermate fisse fanno assomigliare la meccanica di gioco a quella di Resident Evil. Con il dovuto rispetto!*

UN'ATTESA TRANQUILLA

La struttura di gioco molto particolare, malgrado non mi abbia impressionato più di tanto, mi ha incuriosito. Naturalmente, per un giudizio globale mi vedo costretto ad aspettare la versione finale che, quando leggerete queste mie righe, probabilmente sarà già uscita. Come prima impressione posso dire che il punto debole del gioco per il momento potrebbe essere il sistema di controllo, veramente infame. Nel caso in cui venisse modificato e (già che ci siamo...) venisse ottimizzata la grafica, potremmo rimanere piacevolmente sorpresi da **Vampire Hunter - D**.



DATTI UNA MOSSA!

In qualità di mezzo vampiro e mezzo umano, avrete a disposizione diverse mosse per affrontare i combattimenti con una certa scioltezza. Premendo velocemente due volte uno dei tasti direzionali laterali, compirete uno **scatto laterale**. Non è uno strafe; è più un movimento 'magico'... La stessa cosa avviene quando premete ripetutamente il



tasto direzionale **Giù**: uno scatto all'indietro che assomiglia a quello di un cartone animato giapponese.

Potenzialità

76

Uscita prevista

Aprile 2000

Assomiglia a:

- Overblood 2, Castlevania

Ha qualcosa in più di:

- Overblood 2

Ha qualcosa in meno di:

- la serie di Resident Evil, Castlevania

▲ *La spada che custodirete alle vostre spalle sarà l'arma principale del gioco.*

QUESTO POSTO NON MI È NUOVO...

Dato l'argomento trattato e visto che l'atmosfera si presta, alla **JVC** hanno pensato di ricreare - neanche troppo velatamente - un'ambientazione alla **Resident Evil**. Il castello nel quale inizia la vostra avventura ha delle stanze che fanno ben più che richiamare alla mente quelle della

mansion del primo **Resident Evil**. Graficamente, però, siamo piuttosto lontani dai fasti della **Capcom**. Se solo si fossero impegnati un po' di più... se solo il controllo fosse stato migliore... se... se... D'altra parte, se mia nonna avesse avuto le palle, sarebbe stato mio nonno!



Street Sk8er 2

DI ALESSANDRO 'PITONE' SECCAFIENO



Attualmente ci sono tre giochi di skateboard su PlayStation: **Tony Hawk's Skateboarding**, **Thrasher: Skate & Destroy** e **Street Sk8er**, il primo, visto che questo secondo capitolo deve ancora uscire. Per un gioco così settoriale, lo scontro è inevitabile. Non c'è posto per più di un gioco di skateboard nel mondo della PlayStation, e questo è dovuto allo scarso interesse che questo sport, nella sua forma virtuale, desta nel popolo dei videogiocatori italiani. Dico questo con rammarico, visto che la filosofia dello skateboard si avvicina molto alla 'mentalità PlayStation', almeno negli altri Paesi, America su tutti. Ma si sa che noi siamo un popolo (o meglio, VOI SIETE, visto che io non mi ci riconosco) di calciatori e di piloti da strada. A una partita a **Formula 1**, preferisco mille volte fare un paio di numeri con **Tony Hawk** e piuttosto che giocare con **FIFA** o chi per esso, mi rimetto a giocare con **Space Invaders!** Non prendetela male, è questione di gusti! Come detto nella recensione di **ISS Pro**, siamo già asfissiti dal calcio in ogni sua forma televisivo/radiofonica e non vedo perché dovrei martellarmi le palle guardando uno schermo verde anche quando gioco con la PlayStation!

STREET SK8ER 2

Street Sk8er 2 è il seguito del primo, omonimo gioco che ha avuto il merito di essere l'unica simulazione di skateboard su PlayStation prima dell'avvento di **Tony Hawk**. Quest'ultimo rappresenta un punto cardine della storia videoludica della PlayStation, in quanto si tratta di un gioco praticamente perfetto sotto ogni punto di vista. In virtù di questo, risulta inattaccabile e quindi non è neanche da prendere in considerazione come termine di paragone. Tra le altre cose, la **Neversoft** ha raggiunto una qualità talmente alta da produrre un gioco che interessa anche i non appassionati di questo sport; - la riprova l'avrete quando vedrete **Spider Man** sviluppato con lo stesso motore grafico. L'unico reale competitor per **Street Sk8er 2** è quindi



▲ **Luoghi celebri 1: trick da monomaniaco alla luce della luna londinese. Come dire: uno skater mannaro a Londra!**



▲ **Luoghi celebri 2 (da cantare sull'aria di San Francisco di Scott McKenzie): se spacchi i vetriiii a Saan Fraa-an-ciscooo, una multa tu preendeeraiiii!**

Thrasher: il duello è arduo, appassionante almeno quanto una lotta per la seconda/terza posizione in una gara di Formula 1.

PASSI LUNGI E BEN DISTESI

Street Sk8er 2 ha il merito di aver fatto passi da gigante rispetto alla sua prima edizione: grafica, fluidità, trick e locazioni sono le feature migliorate. Rimane un po' di amaro in bocca per la colonna sonora: sono presenti nomi di spicco

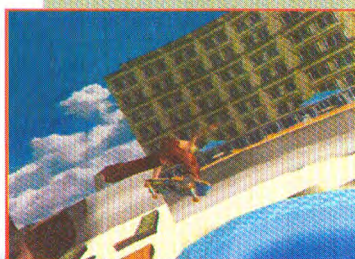
come i **Ministry** e i **Deftones**, ma anche gruppi minori come gli **Shootyz Groove** e i **Citizen King**. Purtroppo è però scomparsa quella frangia di estremismo american punk rappresentata, nel primo **Street Sk8er**, da **Diesl Boy**, **All** e i **Aganist I**. Pazienza...

COLORI SERI... E IL GIOCO CI GUADAGNA

Nella nuova versione sono spariti tutti quegli orridi colori pastello che infestavano il primo episodio e tutti gli angoli sono stati smussati: nel vero senso della parola! Infatti non noterete più quegli antistetici pixel spuntare da ogni dove: la grafica è morbida e nitida; in inglese diremmo 'crispy'. La meccanica di gioco è rimasta più o meno la stessa: inizialmente potrete scegliere, in single player, tra **Free Skate** e **Competition**. Nella prima modalità vi viene data la massima libertà e potrete allenarvi sull'unico (per ora) circuito disponibile: **Washington DC**. Se scegliete **Competition**, avrete un tempo limitato per raggiungere un certo punteggio; giunti all'arrivo, i secondi avanzati verranno trasformati in punti. Logico quindi che la scelta dello skater tra i dieci a disposizione (sono tutti frutto di fantasia, non sono reali) sia fondamentale: un velocista che mira al traguardo per risparmiare tempo o un acrobata che mira al punteggio in termini di trick? A voi la scelta. Vinta la prima **Competition**, si apriranno altri schermi, tutti ambientati in città famose: **Londra**, **Miami**, **Mosca**, **San Francisco**.

Tra l'altro, quest'ultimo livello e quello ambientato nel magazzino abbandonato mi sembra di averli già visti in un altro gioco di skateboard. Non so quale, non mi viene in mente....

► **Flying over the water in Miami. Questa è proprio da ganassa! Bello randagio che si olla una piscina a Miami! Evvvi con l'ignoranza!**



Potenzialità

80

Uscita prevista

Aprile 2000

Assomiglia a:

- **Street Sk8er**, **Thrasher: Skate & Destroy**

Ha qualcosa in più di:

- **Street Sk8er** (grafica migliorata, e di molto anche! Ha anche un editor di skate park che manca sia in **Street Sk8er** che in **Thrasher** che in **Tony Hawk's**)

Ha qualcosa in meno di:

- **Tony Hawk's Skateboarding** (gli skater veri, la fluidità, la grafica, le opzioni di gioco...)

CINQUE PUNTI DA PONDERARE

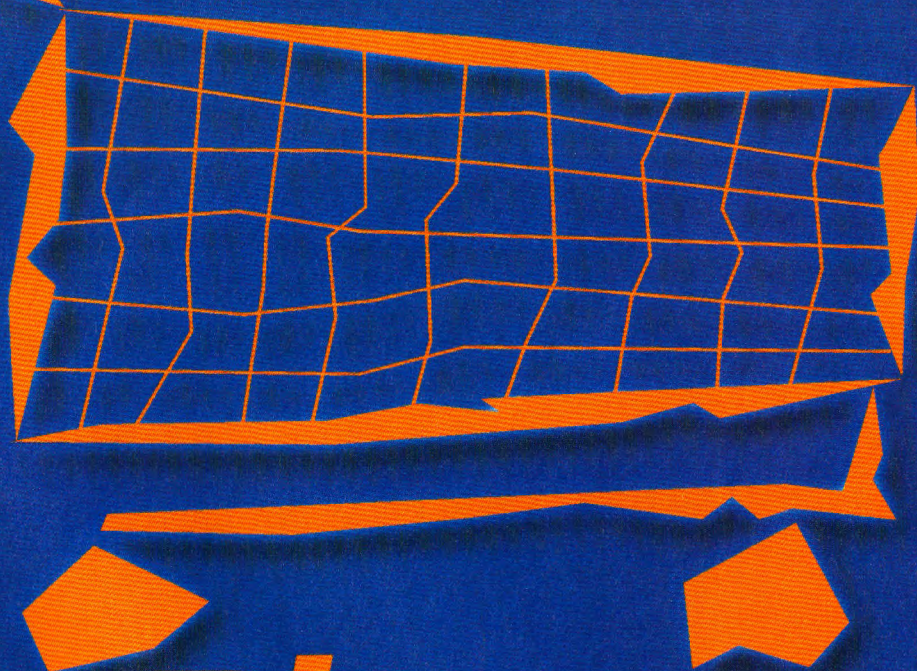
Primo: **Street Sk8er 2** ha un editor di skate park. Significa che vi viene dato un appezzamento di terreno (scusate, ma il termine era troppo invitante per non usarlo!) sul quale potrete piazzare diversi 'ostacoli' sui quali praticare i vostri trick. Rampe, corrimano, gradini, piscine, fun box, quarter pipe, half pipe per un totale di **ventitré** pezzi diversi. Ognuno di essi ha il proprio ingombro e una volta esaurito lo spazio, potrete salvare la vostra creazione e giocarci da soli o in competizione con gli amici. Secondo: **Street Sk8er** ha l'opzione **multiplayer** fino a quattro giocatori, sia in split screen che in single event. Potrete quindi sfidare gli amici in gare da giocare in contemporanea o uno alla volta. Numerose **arene multiplayer** verranno liberate col progredire del gioco in single player. Terzo: non ci saranno skater reali, ma almeno le tavole! Un nome su tutti, anche perché l'unico

disponibile nella preview: **Powell Peralta**. Un brand che la dice lunga, un marchio storico che mette a disposizione le sue tavole più prestigiose; si contano in totale trenta tavole. Quarto: il **replay** è bellissimo. Non eccezionale, solo bellissimo. Non foss'altro per la presenza di un fermo immagine spettacolare e di uno slow motion da paura! Quinto: **Pool Challenge**. Un nome che promette di essere il re del multiplayer per chi si avvicinerà a questo gioco. Potrebbe rivaleggiare con la modalità **Horse** di **Tony Hawk**, se non fosse che quest'ultima vi



permette di insultare l'avversario con una parola scelta da voi! Si tratta di una gara in split screen nella quale vince chi arriva per primo a cinque. Per fare un punto, è necessario fracassare lo scatolone del vostro colore che compare nell'arena di gioco. Non è sempre in un punto fisso: compare per pochi secondi in un punto, dopodiché sparisce per comparire in un altro. Un po' come la fortezza di Krull... Ma non è tutto: colpendo lo scatolone avversario, gli si toglie un punto. Avete idea di come questa modalità possa mettere in serio pericolo un'amicizia?

**C'è chi il software
lo acquista
così...**



**...C'è chi preferisce
chiedere consigli e
acquistare al prezzo
migliore da...**

Software Universe®

www.softwareuniverse.it

[Questo mese tante promozioni sui prodotti PlayStation™, Console e PC]

MILANO

VIA LORENTEGGIO 22
SOTTO I PORTICI
Tel. 02.42.300.10

CINISELLO B.-MI

C.COMM. LA FONTANA
V.LE DE VIZZI
Tel. 02.66.04.30.58

NOVATE-MI

CENTRO COMMERCIALE
METROPOLI
Tel. 02.39.00.51.39

CAGLIARI

QUARTUCCIU
C.COMM. LE VELE
Tel. 070.88.88.64

CAGLIARI

SAN SPERATE
C.COMM. EMMEZETA
Tel. 070.91.66.064

CREMONA

CORSO P. VACCHELLI 33
Tel. 0372.46.34.83

DAVERIO-VA

CENTRO COMMERCIALE
DAVERIO
Tel. 0332.94.99.25

GALLARATE-VA

C.COMM. MALPENSA 1
VIA LARIO 37
Tel. 0331.77.96.20

ORIO-BERGAMO

CENTRO COMMERCIALE
ORIO CENTER
Tel. 035.45.96.042

SENIGALLIA-AN

CENTRO COMMERCIALE
IL MAESTRALE
Tel. 071.66.10.182

VENDITA PER CORRISPONDENZA
grg.sede@softwareuniverse.it
Fax 02.45.86.44.75

SEI UN RIVENDITORE?

Cerchi un distributore?
Vuoi aprire un negozio con noi?
Telefonaci: 02.45.86.99.00
Fax: 02.45.86.44.75
grg.sede@softwareuniverse.it

Ronaldo v-Football

DI LUCIO PROSPERI



I panorama dei giochi di calcio su PlayStation è piuttosto affollato, ma nonostante i tentativi della maggior parte delle software house nessuno è ancora riuscito a scalzare sua maestà **Winning Eleven 4** (o la conversione per l'Italia **ISS Pro Evolution**) dal suo trono. La **Infogrames** tenta di portare il suo assalto con un gioco sponsorizzato da Ronaldo, che sembra avere tutte le carte in regola per ambire alla palma di miglior gioco di calcio dell'anno.

OOOOOOH IL FENOMENOOOO!

L'obiettivo dei programmatori francesi è quello di riuscire a offrire un prodotto che riproduca la velocità e la frenesia delle azioni tipiche dei più grandi campioni sudamericani, ovviamente **Ronaldo** su tutti. Il Fenomeno è stato infatti scelto come testimonial per sfruttare la sua grandissima popolarità in tutto il mondo, ma anche per l'immagine positiva che è riuscito a trasmettere a tutti gli appassionati di football. L'impostazione di gioco dovrebbe garantire

un giusto compromesso tra giocabilità arcade e aspetti simulativi, così da accontentare entrambe le categorie di giocatori (anche se molto spesso questi tentativi hanno finito per scontentare tutti...). Nel menu delle opzioni, oltre alla classica partita amichevole, potrete selezionare la modalità **Endurance**, molto simile a quella di un picchiaduro, nella quale dovrete sconfiggere tutte le Nazionali presenti (**26** in tutto) per aggiudicarvi il trofeo e, soprattutto, la possibilità di sbloccare alcune squadre segrete (le **All Stars** e i **Team storici**). Per chi ama invece competizioni più tradizionali saranno presenti i classici tornei, coppe e campionati con la sempre gradita possibilità di sfidare fino a otto amici, grazie alla più grande invenzione dopo la PlayStation: il **multi-tap**.

ANDIAMO A SAN SIRO

La grafica è davvero molto curata, soprattutto nella realizzazione delle **animazioni** dei ventidue giocatori in campo, le cui movenze sono davvero fluide e convincenti... Arrivo a dire che il lavoro fatto dai grafici



▲ **Ronaldo salta il portiere in uscita e si appresta a mettere la palla in rete.**

L'ala salta il diretto avversario, scatta verso la linea di fondo e crossa al centro... La sfera arriva a Ronaldo, che con una fantastica rovesciata non lascia scampo al portiere!



▲ **Barthez si accartocchia sulla sfera... L'intelligenza Artificiale dei portieri è da rivedere.**

della Infogrames può essere avvicinato a quello dei designer della Konami (aiuto, sto impazzendo... portatemi via, chiedo umilmente perdono agli sviluppatori giapponesi). Stessa qualità anche nella riproduzione degli **stadi** (che saranno in tutto **15**) e delle varie condizioni climatiche, che comprenderanno le classiche giornate di bel tempo, la pioggia e la neve. L'accento è stato posto soprattutto sull'esecuzione dei colpi più spettacolari, così non farete fatica a eseguire fin dalle prime partite controlli a seguire, stop di petto e acrobazie di ogni tipo (dalla rovesciata al colpo di testa in tuffo). Non mancheranno anche alcune 'finezze' grafiche, come i **fumogeni** che i tifosi lanceranno dopo una segnatura o i diversi modi di esultare dei calciatori (chissà, forse nella versione finale ci sarà anche l'esultanza del 'lustrascarpe' inventata da Moriero).

Le squadre presenti saranno solo le Nazionali tutte ben riprodotte, con notevole attenzione alle caratteristiche di ogni singolo giocatore non solo dal punto di vista fisico (**Roberto Carlos** è bassino e pelato) ma anche da quello delle abilità di gioco (**Bierhoff** sarà poco abile con i piedi ma fenomenale di testa). Il **sonoro** sarà costituito dai soliti effetti da stadio integrati da una bella telecronaca che sarà disponibile in moltissime lingue, tra cui l'italiano... Ma secondo me i giochi di calcio rendono molto di più in qualche altra lingua: in **Winning Eleven 4** il commentatore giapponese regala piccole perle, mentre in **Ronaldo v-Football** vi consiglio vivamente quello brasiliano ("Che bicicletta maravillosaaaa!!!").

ARCADE O SIMULAZIONE?

La Infogrames ha pensato anche di inserire tutta una serie di modalità di gioco differenti, per variare un po' dai classici schemi dei giochi di calcio. Un esempio è la possibilità di scegliere quando far finire la partita: dopo i classici 90 minuti (simulati ovviamente...) oppure al raggiungimento di un certo numero di goal (tipo partitelle con gli amici al parcheggio: "chi arriva per primo a 10 vince!") e l'insierimento o meno del **golden goal**. Anche gli amanti dell'approccio più simulativo saranno però accontentati, grazie alla presenza di **28 tattiche di gioco** differenti, tipi di marcatura, atteggiamenti



▲ **Le animazioni dei giocatori sono davvero curate in ogni dettaglio!**



Potenzialità

90

Uscita prevista

Maggio 2000

Assomiglia a:

- ISS Pro Evolution e This Is Football

Ha qualcosa in più di:

- This Is Football per la fluidità delle animazioni

Ha qualcosa in meno di:

- ISS Pro Evolution per la qualità del gameplay



▲ I giocatori difendono la palla con tutto il corpo.



▲ Roberto Carlos si appresta a effettuare il suo famosissimo tiro da fuori.



▲ L'attaccante salta indisturbato nel centro dell'area di rigore: speriamo che il portiere ci metta una pezza!

mento più o meno offensivo e la possibilità di posizionare i singoli atleti in campo. Le visuali di gioco saranno 16, in modo tale che ognuno possa trovare quella più adatta; è stata aggiunta anche la possibilità di **zoomare** per scegliere la giusta distanza.

WINNING ELVEN PERÒ...

La versione che abbiamo avuto modo di provare non era ancora completa e lamentava alcune imperfezioni dal punto di vista grafico; spesso il **pallone** assumeva strane traiettorie. Da rivedere anche l'**Intelligenza Artificiale**, al momento davvero molto bassa, con i portieri soggetti a frequenti amnesie e i giocatori spesso poco



▲ Ovviamente i giocatori brasiliani sono quelli più dotati tecnicamente.

RONALDO

Luiz Nazario de Lima, detto **Ronaldo**, è nato il 22 settembre del 1976 a Porto Ribeiro in Brasile; ha cominciato la sua carriera da professionista nel 1993 nel Cruzeiro, dove tanto per mettere subito in mostra il suo valore ha messo a segno 12 gol in 14 partite... L'anno seguente è passato nelle file del PSV Eindhoven (2 anni), quindi un

anno al Barcellona. Dalla stagione 1997/98 veste la maglia dell'Inter, anche se solo il primo anno è riuscito, a causa di vari infortuni, a esprimere appieno il proprio valore. Nel 1998 è stato premiato con il pallone d'oro; attualmente è fermo a causa di un grave infortunio al ginocchio... In bocca al lupo!



PRIMA IMPRESSIONE

Silent Bomber

DI ALESSANDRO 'PITONE' SECCAFIENO



La parola che sta alla base del concetto di **Silent Bomber** è originalità. E dovrebbe essere anche quella che indirizza i progetti delle software house, ma abbiamo notato come sempre più ci si adagia sugli allori. Allora costituiti da un nome che in passato ha fatto successo e con il quale si riesce a vivere di rendita, sfornandone un clone all'anno. Chi ha orecchie per intendere...

La gioia che provo nel vedere giochi come Silent Bomber ha pochi paragoni. Forse le foto di Denise Richards nuda potrebbero reggere il confronto, ma dovrei vederle per poterlo affermare con sicurezza. A proposito, qualcuno di voi ne ha?

FAMOLO STRANO...

Silent Bomber è uno sparatutto di quelli vecchio stile. Ha la velocità e la frenesia di **Apocalypse** e la potenza di fuoco di **R-Type Delta**. Paragoni illustri, certo, ma il prodotto a cui ci troviamo davanti è

sorretto dall'originalità del concetto di fondo: uno sparatutto a scoppio ritardato! Le armi a vostra disposizione, infatti, non sono fucili, mitragliatori, cannoni a raggi o lanciagranate; si tratta di un complicato **meccanismo cibernetico** che vi permette di rilasciare bombe sul terreno o di piantarle, a distanza, direttamente sul bersaglio. Una volta piazzata, la bomba può essere fatta



esplodere in qualsiasi momento. Non pensate che si tratti di strategia lenta e oculata, perché le bombe regolari sono illimitate e l'operazione di rilascio/impianto e detonazione è una questione di attimi. Sarà come fare fuoco con un'arma dovendo premere due pulsanti invece che uno: uno per il rilascio e uno per la detonazione. Particolare importanza è data al **blast radius**, il raggio d'azione del vostro stesso esplosivo; dovete starne alla larga per evitare di essere coinvolti nello scoppio, cosa che danneggerebbe il vostro scudo. In aggiunta alle bombe normali, raccoglierete diversi **power up** che vi consentiranno di creare miscele esplosive sempre più potenti. Nulla a che vedere con i macchinosi inventari di **Dino Crisis**: si tratta semplicemente di rilasciare diversi tipi di bombe vicine tra loro, in modo da creare un effetto a catena devastante.

UN KILLER DEPRESSO

Intraprendendo il **tutorial**, oltre a imparare come usare il controller, verrete a conoscenza del passato di **Jutah**, il protagonista del gioco. Un soldato del futuro inviato in una fortezza nemica si apre un varco tra le macerie e i nemici. Guidato da una 'Voce' che gli impartisce ordini, li esegue senza fare domande. Quando però gli viene ordinato di distruggere la fortezza, accade l'imprevedibile: dalle rovine in fiamme escono civili che muoiono carbonizzati.



La manovra evasiva che avete a disposizione si attiva premendo velocemente due volte il tasto per saltare (X). Scatterete nella direzione desiderata come un proiettile, il più delle volte evitando i colpi avversari e il blast radius.

Mentre un grosso mech vi spara con un cannone a ioni devastante, altri due vi malmenano con le loro spade laser. Rivivono i fasti di Gundam! Quasi...

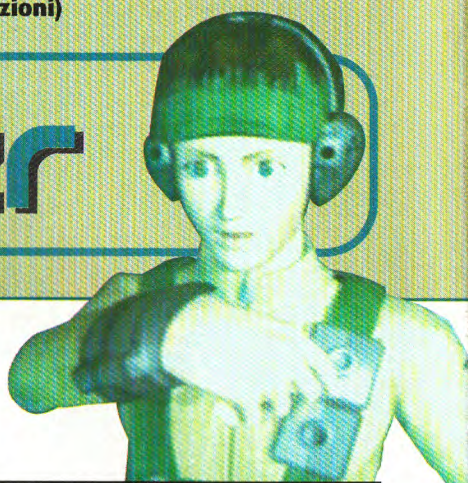
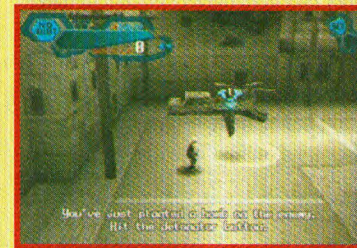
IL DINAMITARDO: OVVERO L'ARTE DELLA DETONAZIONE CONTROLLATA

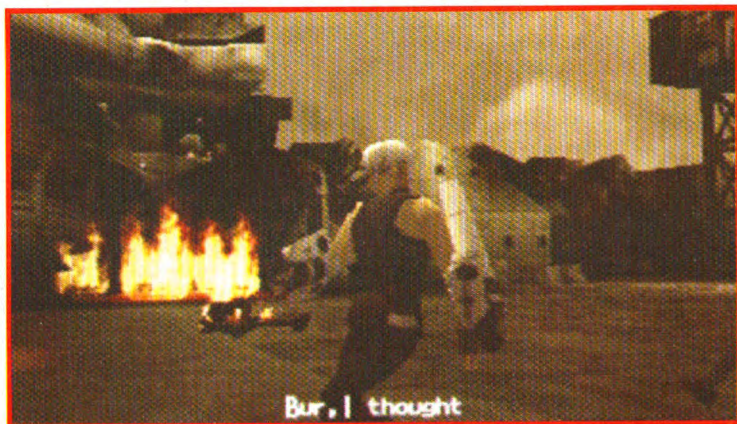
La particolarità che più distingue **Silent Bomber** dagli altri sparatutto è senz'altro la capacità di poter piazzare cariche esplosive e di farle esplodere in un secondo tempo. "Piuttosto macchinoso..." potreste pensare. Sbagliato! Una volta fatta pratica col sistema di controllo - e vi assicuro che ci vuole veramente poco - imparerete che è semplice come sparare con un fucile



normale. Il bello è che dovrete usare un pizzico di strategia in più rispetto ai normali sparatutto. Il **tutorial**, oltre a spiegarvi come utilizzare le vostre armi, funge anche da introduzione alla storia. Ma vediamo in pochi, rapidi passi, come bearsi dei fuochi artificiali modello 'Napoli ultimo dell'anno' che avrete a disposizione. Osservando le immagini, potete vedere come una piccola frana ostruisca il passaggio: l'indicatore

di bersaglio è abbastanza chiaro! Avvicinatevi e piazzate una carica sulle macerie col tasto **Quadrato**. Allontanatevi ora dal blast radius, il raggio d'azione dell'esplosivo. Premendo il tasto **Triangolo** attiverete l'esplosivo e vi potrete godere il botto da lontano. Nella foto dove c'è un pullman a bloccare il passaggio, noterete come il **numero 2** indichi che ci sono due bombe piazzate nello stesso punto: questa operazione si chiama **Stack**, ovvero la sovrapposizione di due ordigni la cui esplosione è più potente rispetto a quella di due bombe anche vicinissime. La quarta immagine, quella dove **Jutah** sta puntando il nemico in volo, mostra come potete piazzare una bomba a distanza su un qualsiasi obiettivo racchiudendolo per qualche istante nel vostro raggio d'azione, un **cono blu** in wireframe. Per farla detonare, stessa operazione: tasto **Triangolo**. La vostra fantasia sarà il vostro limite! Raccogliendo **power up** di diverso tipo, infatti, potrete creare combinazioni esplosive sempre più potenti. Il primo che trovate, per esempio, è esplosivo al napalm. Combinando una di queste cariche con una delle vostre 'normali', riuscirete ad abbattere ostacoli sempre più grandi in sempre meno tempo.





▲ Ecco come si compone l'armatura che permette di fare tutti quei botti: due aggeggi meccanici dall'aria molto cool che portate montati sulle braccia. Peccato per la tutina da perversito...

Inevitabile che Jutah cominci a farsi domande; quando poi scopre che nella supposta fortezza si nascondevano donne e bambini, sprofonda nello sconforto. Fine del flashback e del livello di addestramento. Jutah si risveglia. Da sette anni, ogni volta che chiude gli occhi, sente quelle grida e non può fare a meno di colpevolizzarsi. Ha deciso di rimanere in forza nella squadra a cui apparteneva per poter continuare a combattere e cercare così di dimenticare. Ora è un guscio vuoto, un'arma pericolosissima il cui unico obiettivo è distruggere ogni bersaglio che gli viene indicato. Lungo il corso delle missioni, con l'aiuto di filmati d'intermezzo sempre più zeppi di esplosioni e ragazze dalle tette enormi, Jutah cercherà di ritrovare se stesso e l'umanità che ha perso.



▲ Imparerete a odiare fin da subito questo individuo di cui ora ignoro il nome. Si vede dall'inizio che, se c'è un traditore, non può essere che lui! Ce l'ha proprio scritto in faccia...



▲ Le esplosioni fragorose sono all'ordine del secondo, in Silent Bomber. Fuoco, fiamme, lampi, punteggi che volano, nemici che esplodono... Tutto si muove velocissimo, in pieno stile sparattutto.

FAMOLO VELOCE...

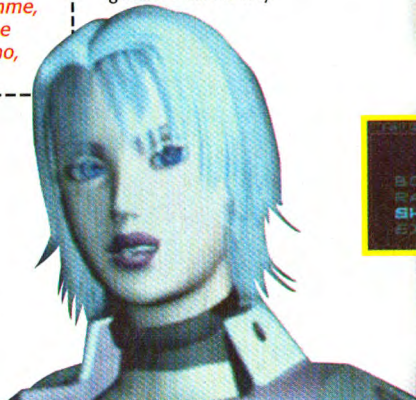
Giocare a **Silent Bomber** fa rivivere i fasti dei vecchi sparattutto dove ci si muoveva velocissimi in una zona che pullulava di nemici, schivando esplosioni e proiettili. L'originale sistema di fuoco aggiunge una richiesta strategica quel tanto che basta per differenziare nettamente Silent Bomber dalla massa senza renderlo macchinoso. Graficamente non è spettacolare, ma funzionale; potete anche aver visto di meglio, certo, ma sapete bene che alla fine

è il gameplay che conta e Silent Bomber ne ha da vendere! Pensate solamente alle combinazioni che potrete effettuare una volta in possesso degli **E-chip** necessari: diventerete una macchina da guerra sempre più potente e potrete adattarvi a ogni scontro gestendo gli E-chip tramite l'interfaccia apposita. Per non parlare

delle armi bonus che troverete in giro: **Napalm, Liquido Refrigerante...** Uno spettacolo per gli occhi (con tutte quelle esplosioni...) e uno per le mani, con tutta quella frenesia di gioco e il pad che vibra come se stesse per esplodere!

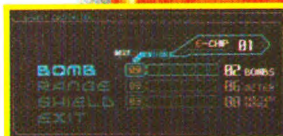
E FAMOLO...

La preview è abbastanza avanzata e siamo fiduciosi che il gioco riuscirà a essere sugli scaffali nei tempi previsti. Ragazzi, date retta a uno scemo: questa perla è soffocata da un sacco di fango che le sta intorno. Cercate di ripulirla, di scartare le banalità che l'affossano e riuscirete a trovare un nuovo gioco spacca-joypad con il quale sfogare tutta la vostra furia esplosiva. Alla faccia di chi gioca a Final Fantasy!



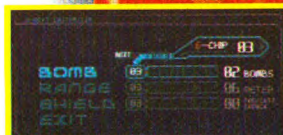
E-CHIP

Di seguito, troverete lo schena di come modificare la configurazione della vostra attrezzatura con gli E-Chip.



Avete solo un E-chip (in alto a destra). In questa configurazione, potete rilasciare due

bombe per volta, ognuna delle quali ha sei metri di raggio d'azione (blast radius); il vostro scudo si danneggerà normalmente. Per incrementare questi tre valori, bisogna raccogliere tre E-chip. Notate che ve ne serviranno tre solo per aumentare uno di questi tre valori.



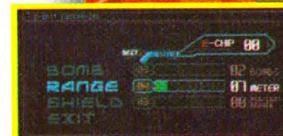
Ora avete tre E-chip, e potete decidere se aumentare il numero delle bombe che potete

rilasciare in una volta prima di farle esplodere, se aumentare il raggio d'azione o diminuire la percentuale di diminuzione dello scudo a ogni colpo subito.



In questo caso, si è optato per la prima ipotesi. Ora potete rilasciare tre bombe alla

volta, ognuna dove meglio credete. Poi, con tutta calma, le potete far esplodere da una distanza sicura. Notate come, per poter aumentare nuovamente il numero di bombe, dovrete raccogliere quattro E-chip.



Assegnando gli E-chip al raggio d'azione, questo sarà esteso a sette metri. Se

pensate che questo possa aiutarvi, OK; sappiate solo che dovrete mettere più distanza tra voi e l'obiettivo prima di far detonare l'esplosivo. Anche qui, per lo step successivo, dovrete raccogliere altri quattro E-chip.



Assegnando i tre E-chip allo scudo, diminuirate del 10% il danno che lo scudo subisce

quando verrete colpiti o rimarrete coinvolti in un'esplosione. Volete ridurre ancora il danno? Altri quattro E-chip!

Potenzialità

90

Uscita prevista

Maggio 2000

Assomiglia a:

• Apocalypse, Millennium Soldier Expendable, Assault

Ha qualcosa in più di:

• Millennium Soldier Expendable - la componente strategica

Ha qualcosa in meno di:

• Apocalypse - Bruce Willis

In perfetta tradizione sparattutto, non mancano i boss finali. Ce ne sono proprio tanti! Questo è il primo, un carro armato piuttosto lento. Girategli sempre vicino per evitare i colpi del cannone, ma attenti a non finire sotto i cingoli!



PLANET Cheat

A CURA DI ANDREA NICOSIA

VIGILANTE 8

Arma

Interceptor Missiles (homing)
Afterburner
Bull's Eye Rockets
Stampede
Bruiser Cannon
Buckshot
Mortar Swivel
Crater Maker
Roadkill Mines
Cactus Patch

Special

Halo Decoy
 (usa un missile)
Road Runner
 (spara a raffica)
Cow Puncher
 (sei colpi insieme)
Turtle Turnover
 (spara tutti i colpi)
Bear Hug
 (spara tutti i colpi)

Codice

Su, Su, Giù, R2
Su, Su, Su, R2
Su, Giù, Giù, R2
Su, Giù, Su, R2
Giù, Su, Giù, R2
Giù, Su, Su, R2
Giù, Giù, Giù, R2
Giù, Giù, Su, R2
Sinistra, Destra, Giù, R2
Sinistra, Destra, Su, R2

Note per gli specials: dovete avere l'arma desiderata nell'arsenale. L'arma che userete non deve essere l'arma attualmente selezionata.

Segreti: finite il gioco con tutti i personaggi per avere dei personaggi extra: Dave, Convoy, Molo & Sid Burn. Finite il gioco anche con loro e otterrete due quadri bonus: Sand Factory & Secret Base, e un altro personaggio chiamato "Y" The Alien.

Cheats: nelle opzioni, andate in "Game Status" e inserite queste password

MONSTER WHEELS

DEADLY MISSILE
WMNNWLHTSCUCLH
I WILL NOT DIE
HARDEST OF ALL
SEE ALL MOVIES
REDUCE GRAVITY
GO SIGHTSEEING
SAME CHARACTER

Ruote grandi
 Missili più potenti
 Sblocca tutti i personaggi e livelli segreti
 Invincibilità
 Expert mode
 Accesso a tutti i filmati
 Bassa gravità
 Nessun nemico
 Veicoli uguali nella modalità a due giocatori



SYPHON FILTER 2

Modalità Difficile: selezionate l'opzione "One Player" alla schermata principale, quindi premete Quadrato + Cerchio + L1 + R2 + Select + Su + X.



VIGILANTE 8: SECOND OFFENSE

Per accedere alla schermata delle password andate nel menu Opzioni, selezionate Game Status e premete L1+R1. Ora inserite queste password:

BLAST FIRE Missili più forti
DRIVE ONLY Disabilita le icone di aggancio delle ruote
GO MONSTER Ruote grandi
GO RAMMING Aumenta il peso delle auto e la loro abilità di scontro
GO SLOW MO Azione rallentata
HOME ALONE Gioco in solitario
JACK IT UP Sospensioni rialzate
LONG MOVIE Vedere il FMV finale
MIXES CARS Veicoli uguali nella modalità a due giocatori
MORE SPEED Auto più veloci
NO GRAVITY Bassa gravità
QUICK PLAY Azione istantanea
RAPID FIRE Fuoco rapido
UNDER FIRE I nemici attaccano in contemporanea



Mosse speciali

Interceptor Missiles
Halo Decoy: Su, Su, Giù, Machine Gun
Afterburner: Su, Su, Su, Machine Gun
Missile Swarm: Su, Su, Destra, Machine Gun
Bull's Eye Rockets
Road Runner: Su, Giù, Giù, Machine Gun
Stampede: Su, Giù, Su, Machine Gun
Bastion Rockets: Su, Giù, Destra, Machine Gun
Sky Hammer Mortar
Turtle Turnover: Giù, Giù, Giù, Machine Gun
Crater Maker: Giù, Giù, Su, Machine Gun
Tire Buster: Giù, Giù, Destra, Machine Gun
Bruiser Cannon
Cow Puncher: Giù, Su, Giù, Machine Gun

Buckshot: Giù, Su, Su, Machine Gun
Ricochet: Giù, Su, Destra, Machine Gun
Roadkill Mines
Bear Hug: Sinistra, Destra, Giù, Machine Gun
Cactus Patch: Sinistra, Destra, Su, Machine Gun
Hovering Mines: Sinistra, Destra, Destra, Machine Gun
Flamethrower
Brimstone Burner: Destra, Sinistra, Su, Machine Gun
Oil Slick: Sinistra, Destra, Su, Machine Gun
Wall of Flame: Destra, Sinistra, Giù, Machine Gun
Note per azioni speciali: dovete avere l'arma nell'arsenale. Non è necessario che l'arma sia quella correntemente selezionata.



Accedere ai livelli originali di Vigilante 8: per accedere ai livelli di Vigilante 8, mettete il gioco in pausa, togliete il CD di Second Offense e sostituitelo con il CD di Vigilante 8. Chiudete il coperchio e aspettate che la PlayStation legga il nuovo CD. Quando avrà terminato apparirà il messaggio "Vigilante 8 Levels Sbloccareed!" Rimettete nella PlayStation il CD di Vigilante 8: Second Offense, e nella schermata di selezione del livello troverete tutti i livelli del gioco più quelli del primo Vigilante 8.

CYBER TIGER

Inserite queste password per sbloccare nuovi percorsi:

SECARE Sawgrass
PORASO Summerlin
NAMOPI Canyons
HARESO Badlands



INTERNATIONAL TRACK AND FIELD

Cambiare tuta: alla schermata di selezione dell'evento, selezionate i 100 metri stile libero e premete: Su, Su, Giù, Giù, Sinistra, Destra, Sinistra, Destra, Cerchio, X.
Space Shuttle: nel salto con l'asta superate l'altezza di qualificazione (4,5 m) al primo salto. Con il secondo tentativo superate i 5,0 metri. Il prossimo turno vedrete uno Space Shuttle sorvolare lo stadio.
T-Rex: nel getto del peso ottenete una



distanza composta dagli stessi numeri (55,55; 22,22 ecc.). Un tirannosauro entrerà nello stadio.

UFO: nel lancio del giavellotto, premete una volta il pulsante per la corsa. Appena vedrete apparire il misuratore dell'angolazione, premete X e tenetelo premuto finché non superate i 60 gradi. Appena il misuratore inizia a crescere premete rapidamente i pulsanti Cerchio e Quadrato. Dovrete lanciare il giavellotto alla massima potenza e a un'angolazione superiore a 60 gradi. Un UFO precipiterà a terra trafitto dal giavellotto.

TWISTED METAL 4

God mode: inserite come password Giù, Sinistra, L1, Sinistra, Destra. Se inserite il codice correttamente sentirete una risata.

Special infiniti: inserite come password Triangolo, L1, Giù, Triangolo, Su. Se eseguite correttamente sentirete una risata e avrete a disposizione un ammontare illimitato di armi speciali del vostro personaggio.

Special più potenti: inserite come password Su, Start, Cerchio, R1, Sinistra. Una risata confermerà l'esatta esecuzione del codice.

Armi che sparano più velocemente: inserite come password R1, L1, Giù, Start, Giù. Una risata confermerà l'esatta esecuzione del codice.

Sbloccare Crusher: inserite come password Enter Giù, R1, Destra, R1, L1.



Sbloccare Moon Buggy: inserite come password Start, Triangolo, Destra, L1, Start.

Sbloccare RC Car: inserite come password Su, Giù, Sinistra, Start, Destra

Sbloccare SSuer Auger: inserite come password Sinistra, Cerchio, Triangolo, Destra, Giù

Sbloccare SSuer Axel: inserite come password Su, Destra, Giù, Su, L1

Sbloccare SSuer Slamm: inserite come password Destra, L1, Start, Cerchio, Start

Sbloccare SSuer Thumper: inserite come password Cerchio, Triangolo, Start, Cerchio, Sinistra

Sbloccare Minion: inserite come password Triangolo, L1, L1, Sinistra, Su

Sbloccare Sweet Tooth: inserite come password Start, R1, Destra, Destra, Sinistra

Iniziare a Neon City: inserite come password Sinistra, Triangolo, Destra, Destra, Sinistra

Iniziare a Road Rage: inserite come password Start, Start, Giù, Cerchio, L1

Iniziare a Bedroom: inserite come password L1, Destra, Sinistra, Sinistra, L1

Iniziare a Amazonia 3000 B.C: inserite come password Cerchio, L1, Start, L1, Start

Iniziare a Oil Rig: inserite come password Start, Sinistra, Su, Start, Cerchio

Iniziare a Minion's Maze: inserite come password Start, R1, Sinistra, R1, R1

Iniziare a The Carnival: inserite come password Cerchio, Sinistra, Giù, R1, L1



Recupero dell'energia accelerato: inserite come password Triangolo, L1, Giù, Triangolo, Su

Le auto controllate dal computer ignorano gli health pick-Sus: inserite come password L1, Sinistra, Destra, Cerchio, Destra

Le auto controllate dal computer attaccano solo i giocatori umani: inserite come password Destra, Triangolo, Destra, Triangolo L1

Un'auto controllata dal computer contro due avversari umani: inserite come password Giù, Giù, Destra, Destra, Giù

Trazione ridotta: inserite come password Giù, Triangolo, Giù, L1, R1

Tutti i weapon pick-Sus sono power missiles: inserite come password Giù, Giù, Cerchio, L1, Sinistra

Tutti i weapon pick-Sus sono homing missiles: inserite come password R1, Destra, Sinistra, R1, Su

Tutti i weapon pick-Sus sono napalms: inserite come password Destra, Sinistra, R1, Destra, Cerchio

Tutti i weapon pick-Sus sono remote bombs: inserite come password Su, Destra, Giù, L1, Triangolo

Niente pick-Sus per energia e armi: inserite come password Cerchio, Start, Sinistra, L1, Start

Niente health pick-Sus in modalità deathmatch: inserite come password Triangolo, Giù, Triangolo, Cerchio, Triangolo

Niente health pick-Sus in modalità tournament e deathmatch: inserite come password Giù, R1, Giù, Start, Cerchio

Giocare con i Boss: completate il gioco con ogni personaggio. Dopo aver battuto Sweet Tooth, salvate il gioco e guardate l'animazione finale del vostro personaggio.

A questo punto, tutti i boss del gioco, inclusi Crusher, Moon Buggy, SSuer Thumper, RC Car, SSuer Axel, SSuer Slamm, SSuer Auger, Minion, and Sweet Tooth saranno selezionabili.

Livelli deathmatch bonus: completate un qualsiasi livello in modalità Torneo e salvate il gioco per sbloccare un livello per il deathmatch. Ogni livello di tournament completato con successo sbloccherà un nuovo livello per il deathmatch.

Giocate con la vostra musica: iniziate una partita in modalità tournament o deathmatch. Mettete il gioco in pausa, aprite il coperchio della PlayStation e sostituite il CD del gioco con un CD audio. Quando riprenderete il gioco sentirete la musica del disco. Importante: non sostituite il CD con un altro gioco.

Bonus audio: suonate la traccia due e successive del CD del gioco in un lettore di CD normale per sentire musica suonata da Rob Zombie, Cirrus, Cypress Hill, Skold, Goulspon, One Minute Silence, e varie battute di doppiaggio.

Mosse speciali

Congelamento Sinistra, Destra, Su (2)

Congelamento posteriore Sinistra, Destra, Giù (2)

Attacco potenziato Su, Giù, Su, Giù, Su

Attacco potenziato posteriore Su, Giù, Su, Giù (2)

Attacco posteriore Destra, Sinistra, Giù (2)

Salto Su (2), Sinistra

Scudo Su (2), Destra

Invisibilità Giù (2), Su (2)

Iperspazio Su (2), Giù (2)

ARMY MEN: AIR ATTACK

Tutti i copiloti: premete Su, Giù, Su, Giù, Su, Giù, Su, Giù

Password per le missioni a un giocatore:

- | Missione | Password |
|----------|--|
| 2 | X, Giù, Sinistra, Sinistra, Quadrato, Cerchio, Cerchio, Destra |
| 3 | Triangolo, Su, Sinistra, Destra, Giù, Triangolo, Cerchio, Su |
| 4 | Giù, Giù, Quadrato, Quadrato, Sinistra, Destra, Cerchio, X |
| 5 | Destra, Destra, X, Cerchio, Giù, Su, Giù, Su |
| 6 | Quadrato, Cerchio, X, Quadrato, Triangolo, Sinistra, Su, Destra |
| 7 | Quadrato, Cerchio, X, Quadrato, Sinistra, Su, Destra |
| 8 | Destra, Giù, Sinistra, Su, Triangolo, Giù, Su, Giù |
| 9 | Cerchio, Cerchio, Destra, Su, Destra, Su, X, X |
| 10 | X, Giù, Giù, Giù, Giù, X, Sinistra, Destra |
| 11 | Triangolo, Su, Cerchio, Giù, Quadrato, Sinistra, X, Destra |
| 12 | Su, Su, Triangolo, Triangolo, Sinistra, Sinistra, Cerchio, Cerchio |
| 13 | Sinistra, Giù, Sinistra, Giù, Quadrato, Cerchio, |

- | | |
|----|--|
| 14 | Quadrato, Cerchio |
| 15 | Giù, Giù, Giù, Giù, X, X, Cerchio, Cerchio |
| 16 | Quadrato, Destra, Sinistra, Cerchio, Cerchio, Su, Giù, Quadrato |
| 17 | Giù, Su, Giù, Su, Triangolo, Cerchio, Triangolo, Cerchio |
| 18 | Quadrato, Cerchio, Quadrato, Giù, Giù, Quadrato, X, X |
| 19 | X, Su, Cerchio, Giù, Triangolo, Sinistra, Quadrato, Destra |
| 20 | Su, Giù, Giù, Giù, Destra, Sinistra, Sinistra, Sinistra |
| 21 | Sinistra, Sinistra, Triangolo, Destra, Destra, Triangolo, Su, Su |
| 22 | Quadrato, Quadrato, Quadrato, Cerchio, Giù, Giù, Giù, Sinistra |
| 23 | Cerchio, Su, Sinistra, Quadrato, Su, Sinistra, Giù, Giù |
| 24 | Triangolo, Cerchio, Triangolo, Cerchio, Su, Su, Giù, Giù |
| 25 | Su, Giù, Sinistra, Destra, Cerchio, Cerchio, Su, Quadrato |
| 26 | X, Sinistra, Sinistra, Sinistra, Quadrato, Triangolo, Cerchio, X |
| 27 | Sinistra, Giù, Sinistra, Giù, Quadrato, Cerchio, Quadrato, Cerchio |
| 28 | Giù, Giù, Giù, Giù, X, X, Cerchio, Cerchio |
| 29 | Triangolo, Giù, Triangolo, Giù, Quadrato, Su, Quadrato, Su |

LMA MANAGER

Usate queste password al posto del vostro nome:

IVOR INVINCIBLE: per vincere tutte le partite

KING MIDAS: per ottenere 500 milioni di sterline

THE BEST: abilità dei giocatori a 90% o più

NORTH AND SOUTH: qualsiasi giocatore entrerà nella vostra squadra per qualsiasi prezzo

QUICK DRY CEMENT: stadio costruito in un giorno

WITCH DOCTOR: guarigione rapida dagli infortuni

BACKSEAT MANAGER: prossima partita pianificata automaticamente

MARTIAL ARTS: i giocatori diventano ninja quando vengono selezionati

GOOD KICKIN': la palla si trasforma in un giocatore quando viene selezionata

WET WET WET: tempo piovoso

DRY DRY DRY: tempo soleggiato

Un applauso conferma il corretto inserimento

WANTED

Le avventure propriamente dette sono giochi in cui, sullo sfondo di trame interessanti, l'utente è chiamato a risolvere enigmi con l'aiuto del solo cervello. Giunte su PlayStation per motivi strettamente di joypad e utenza, spesso presentano il controllo diretto sul personaggio e quindi sezioni arcade. Nate per solitari (basta vedere le singole schede), le avventure vengono giocate anche da più persone che si ingegnano per risolvere i complessi enigmi che vengono presentati.

AVVENTURA

A

ALONE IN THE DARK 2
(Infogrames)

MC
Case infestate e tanta avventura in questo 3D che presenta un sistema di inquadrature che sarebbe stato adottato anche da Resident Evil.



Il titolo Capcom lo ha sorpassato sotto tutti i punti di vista, ma l'atmosfera e il feeling che questo AITD è in grado di offrire rimangono ancora sostanzialmente validi. L'annunciato sequel dovrebbe apportare significative migliorie alla grafica, e questo gioverà molto dal momento che, in definitiva, l'aspetto cosmetico è il punto più debole di questa realizzazione.

N. giocatori: 1

72

ATLANTIS
(Cryo)

MC, MS
A distanza di pochi giorni da Egypt, la Cryo sforna un'altra avventura ambientata questa volta nella mitica Atlantide.



Impersonate Seth (che non era un Dio egizio?) e vi muovete all'interno di un plot affascinante e ricco di sorprese.

L'ambientazione è interessante perché mette in primo piano il luogo mitico per eccellenza: la città perduta di Atlantide. La localizzazione interattiva in italiano (come per la fotocopia egizia di cui sopra) è eseguita abbastanza bene, ma va riscontrata una certa carenza di cura nella realizzazione del doppiaggio. Altri difetti sono l'eccessiva facilità e anche una certa monotonia che interviene mentre si perlorano i lunghi percorsi.

N. giocatori: 1

78

B

BATMAN & ROBIN
(Acclaim)

MC, DS
Piovoso adventure che ha per protagonista un nobile eroe. La licenza dell'uomo pipistrello è usata in modo deleterio in un gioco che fa della noia la sua caratteristica principale.



Nemmeno gli amanti del personaggio alato possono trovare soddisfazione nel giocare le avventure, per via di una grafica indegna e di una meccanica di gioco ridicola. Peggiora persino del picchiaduro che gode della stessa licenza, prodotto famoso per la sua scarsa qualità... Figuratevi un po'.

N. giocatori: 1

52

BROKEN SWORD

(Sony)
MC, MS
Tra i migliori punta e clicca per PSX, ancora oggi tra i più venduti, Broken Sword ha avuto il merito di aver rilanciato l'avventura punta-e-clicca su console. La splendida grafica, bella tanto nel dettaglio quanto nelle animazioni, introduce in una storia intrigante che procede senza grandi intoppi. La qualità degli enigmi, poi, attira sia gli avventurieri alle prime armi che i giocatori più esperti: entrambi vengono gratificati da questa bella avventura.



Un'accortezza per i più esigenti: non aspettatevi emozioni a ogni angolo.

N. giocatori: 1

81

BROKEN SWORD 2

(Sony)
MC
Il secondo capitolo della saga di Broken Sword conferma e supera l'originale: gioco che richiede molto metodo e ragionamento, punta molto sulla bella storia, sorretta da una grafica ben definita e ottimamente animata.



In questo episodio sarete alle prese con i Maya e i loro riti sanguinari, in una escalation di colpi di

scena e suspense che vi terranno incollati al pad finché non raggiungerete la fine. Davvero un bel titolo, consigliatissimo a tutti i giocatori.

N. giocatori: 1

82

C

CASPER
(Interplay)

MC
Il simpaticissimo fantasma protagonista di un ben noto cartone animato voluto da Spielberg scende dal grande schermo, ma nel tragitto perde un po' della sua verve: la trasposizione su PSX, infatti, risulta essere un po' noiosa, soprattutto per i giocatori più esperti, nonostante gli ottimi effetti grafici dati da luci e trasparenze e la prospettiva isometrica.



Peccato, perché l'idea era buona e la licenza pure; purtroppo il problema, irrisolvibile, è a livello di gameplay.

N. giocatori: 1

45

CHRONICLES OF THE SWORD

(Psygnosis)
MC, MS
Discutibile avventura che ha il sapore delle storie di re Artù e la mitica tavola rotonda che abbiamo visto in tanti film. Nei panni del cavaliere Gauvain dovete aiutare Merlino contro Morgana in un mondo medievale mal renderizzato, alla lunga persino noioso. Supporta sì il mouse, ma è noioso ugualmente.



L'ambientazione è interessante; la trama, purtroppo, per niente, e finisce per rovinare un titolo comunque ben confezionato.

N. giocatori: 1

25

CITY OF THE LOST CHILDREN
(Psygnosis)

MC
Tratto dal film omonimo, il gioco ha un impianto simile ad Alone in the Dark, e si caratterizza per un'interfaccia di controllo troppo lenta per chi non lo affronta con la dovuta pazienza.



La bella grafica introduce bene il giocatore nel mondo onirico e inquietante disegnato dai programmatori, ma purtroppo la storia non regge e il ritmo è davvero troppo, troppo lento.

N. giocatori: 1

60

CLOCK TOWER
(Ascii)

MC
Avventura 3D che mal rende il voluto effetto horror, mancando di spessore e di atmosfera per gli amanti delle avventure. Luoghi comuni e qualche strafalcione

in fase di progettazione del background faranno risultare questo prodotto poco godibile per gli appassionati del genere.



La storia lascia un po' a desiderare, e quindi è meglio lasciarlo sugli scaffali.

N. giocatori: 1

40

THE CROW: CITY OF ANGELS
(Acclaim)

MC
Nato dai fumetti di un autentico genio (del male, come tutti i veri geni), riprende la storia efficacemente narrata negli albi e nel famoso film con il compianto Brandon Lee.



Purtroppo la grafica è triste, e dovete credere a quanto c'è scritto sulla confezione per convincervi che quello che controllate è il Corvo; questo ovviamente fa calare l'interesse sotto lo zero. Poi succede che magari ci giocate pure, e allora vi rendete conto che anche il gameplay è da spruzzarsi addosso perché il ritmo è noioso e l'interfaccia è ostica. Evitatelo e comprate Silent Hill.

N. giocatori: 1

SV

LEGENDA DELLE COMPATIBILITÀ:

NC = Nessuna compatibilità
MC = Memory Card
LK = Link Cable

MT = Multitap
DS = Dual Shock
NG = NegCon
JG = JogCon

AJ = Joystick Analogico
SG = Pistola
MS = Mouse

CRUSADER: NO REMORSE
(Electronic Arts)

MC
Questo titolo fa parte di quei giochi che hanno un impianto grafico in 3D isometrico. Si avanza raccogliendo tutto quello che capita sotto tiro, sperando che sia utile per poter proseguire nell'esplorazione.



La trama intrigante vi assegna il controllo di un soldato bionico che si infila in una base nemica e distrugge tutto quello che trova. Le sue abilità vi torneranno utili in varie occasioni e questo, unito all'abilità nel risolvere i semplici puzzles, può appassionarvi e prendervi davvero fino a farvi giocare Crusader: No Remorse fino alla fine. Buono.

N. giocatori: 1

65

D

THE D
(Acclaim)

MC
Avventura grafica interattiva molto bella ma noiosa, con poca eccitazione ma ancor meno giocabilità. Dovete accompagnare la bionda Laura nei corridoi di un castello che ha l'atmosfera di Myst, in un gioco che rischia di diventare solo una sequenza di quiz lunga ben 4 CD!



Però la grafica, al contrario dell'illustre titolo Psygnosis (che però su Play perde un po' di mor-

dente), presenta sequenze poligonali interattive che destano un po' l'interesse del giocatore perché lo rendono partecipe in modo più attivo.

N. giocatori: 1

40

DEFCON 5
(Millennium)

MC
Avventura con robusti elementi di sparatutto, Defcon 5 si svolge su una stazione spaziale semideserta.



Dovete farvi strada contro robot programmati per uccidere e apparecchiature che sembrano avercela solo con voi. Abbastanza scontato e di scarso effetto grafico.

N. giocatori: 1

35

DEVIL'S DECEPTION
(Sunsoft)

MC
Eccellente al momento della sua uscita in Giappone, subisce le nefaste conseguenze del terribile ritardo dovuto alla localizzazione.



Avventura in 3D con visuale in prima persona Doom-like, ha qualche elemento sparatutto. Gli amanti di questo genere possono consolarsi con prodotti decisamente migliori. Da evitare.

N. giocatori: 1-2

20

DISCWORLD
(Sony)

MC, MS
Dalla fantasia di Terry Pratchett arriva un mondo di fantasia e di mistero. La grafica a fumetti rende onore allo

La prima avventura di un certo rilievo per un sistema casalingo è **The Hobbit**, nato per Spectrum e in seguito convertito per il computer che all'epoca comandava: il Commodore 64. In quel gioco l'utente doveva risolvere enigmi avvalendosi di una interfaccia testuale (in pratica doveva scrivere cosa fare); un buon parser (il motore deputato alla gestione dei comandi testuali) rendeva godibile l'avventura, che si risolveva tramite una lettura attenta dei testi, sovente integrati da immagini di elevata efficacia, per i tempi, ovviamente. Le avventure sono andate avanti così, con una interfaccia testuale, per molto tempo.

MANIAC MANSION E UN NUOVO MODO DI GIOCARE

Sarebbe poi arrivato **Maniac Mansion** con il suo SCUMM (Script Utility for Maniac Mansion) in cui le azioni venivano dettate 'componendole' non attraverso la digitazione sulla tastiera ma selezionando i comandi da una lista posta nel basso dello schermo. **Zak McKracken and the Alien Mindbenders** e soprattutto **The Secret of Monkey**

sanzionato plot cartoonesco.



L'umorismo non cede mai il passo alla noia, e il gioco è fruibile anche dai

Island avrebbe perfezionato questo meccanismo, decretando il successo di un nuovo modo di intendere le avventure. La Sierra, poi, avrebbe contribuito con una serie di giochi con una interfaccia ancora più semplice: i comandi (da "muoviti" a "prendi", da "parla" a "usa") venivano impartiti con menu snelli che apparivano solo quando erano necessari, lasciando così spazio alla veste grafica.

LA PLAYSTATION, REGINA DEI VIDEOGIOCHI

L'utenza PlayStation, sostanzialmente giovane e 'veloce', non è il target adatto per avventure di stampo classico. Certo non mancano giochi tradizionali, e di qualità; basti pensare a **Broken Sword** o a **Discworld**. Tuttavia, il fruitore medio dei giochi PSX ha attitudini e capacità arcade e quindi le avventure, per conquistare il grande pubblico, necessitano di una trasformazione intensa tanto quella epocale dello SCUMM. Invece di **Ron Gilbert** (che lavorava per la sezione Lucas dedicata ai videogiochi, allora nomata "Lucasgames"), la seconda rivoluzione nel campo degli

adventure è opera dei giapponesi che, invece di scopiizzare come fanno di solito grazie alle loro infernali macchinette fotografiche, inventano un nuovo modo di giocare le avventure.

RESIDENT EVIL E UNA NUOVA RIVOLUZIONE

La Capcom, con **Resident Evil**, è stata la prima softhouse a portare al successo un nuovo tipo di avventura (ideata in realtà da Infogrames con **Alone in the Dark**). In questa, il controllo sul personaggio diventa diretto. Nelle avventure testuali il giocatore doveva scrivere "vai a destra" per spostare il personaggio; in quelle grafiche (o punta e clicca) il protagonista veniva spostato indicando con il puntatore del mouse il posto che, nel quadro, avrebbe dovuto raggiungere. Nelle avventure moderne, invece, il controllo è immediato e il character sotto controllo viene spostato con la croce direzionale del joystick come se si trattasse del protagonista di un platform!

AVVENTURE D'AZIONE?

Questa introduzione radicale coinvolge pesantemente il gameplay. Infatti la dinamica di gioco,

influenzata dal controllo arcade, offre elementi più propriamente d'azione; si parla di 'contaminazione', forte e frequente tanto da giustificare, per l'appunto, un nuovo genere. Gli enigmi si trasformano, si basano su fasi di ricerca oltre che sull'uso dei vari item; una nuova difficoltà è poi costituita dalle fasi non 'intellettuali' (spesso di combattimento) che derivano dal metodo di controllo e vengono incontro all'utenza PlayStation, certamente incline all'azione.

PREMIO NOBEL PER LA SCENEGGIATURA ORIGINALE A...

Quello che non viene mai modificato è il supporto, nell'economia del gioco, fornito dalla trama: da sempre e per sempre un'avventura non riesce a prescindere da un background che introduce e poi fa da sfondo alle vicende che si succedono in seguito alle azioni del giocatore. In questo periodo vanno forte le trame orrifiche, e una nuova introduzione è quella della 'immersività', ovvero del coinvolgimento emotivo del giocatore giocato su sentimenti forti, quali la paura e l'orrore.

l'imbranato Rincewind.

N. giocatori: 1

80

DISCWORLD 2
(Psygnosis)

MC
Sequel delle avventure di Scuotivento, è sempre un'avventura punta-e-clic-

ca godibile e divertente. L'accesso al disco rimane abbastanza lento.



Peccato, perché è l'unico difetto di un gioco che

presenta un plot davvero intrigante: il protagonista deve trovare nientemeno che la Morte, che ha deciso di 'scioperare'. Per riportarla al suo lavoro gli enigmi sono abbastanza complessi e per questo l'avventura è sconsigliata agli avventurieri alle prime armi. La grafica invece è molto migliorata rispetto al precedente episodio e assomiglia, per definizione e ambientazione, a quella del mitico Dragon's Lair. N. giocatori: 1

82

E

EGYPT

(Cryo)
MC, MS

Una bella avventura ambientata nell'Egitto dei faraoni. La ricostruzione storica è accurata e la storia si dipana in modo interessante.



Purtroppo gli enigmi presentati non sono molto difficili e questo, unito alla non eccessiva lunghezza, mina un po' la longevità. Rimane comunque un prodotto godibile (anche perché interamente localizzato in italiano) sul quale si può ritornare per consultare la ricca enciclopedia inserita nel CD. N. giocatori: 1

75

EXCALIBUR 2555 AD

(Telstar)
MC

Avventura 3D con pochi puzzles e molta azione. I livelli sono brevi e relativamente semplici da portare a termine. Il protagonista non è molto

carismatico, e in definitiva risulta poco interessante impersonarlo e portarlo in giro per i dungeon; anzi, è abbastanza noioso.



Invece sono molti i personaggi con cui interagire (ottanta!), ma purtroppo la loro IA è un po' scarsa e rendono poco godibile un prodotto che non ha molte frecce al suo arco. N. giocatori: 1

55

F

FADE TO BLACK

(Electronic Arts)
MC

Grande gioco con molta atmosfera e momenti di

thrilling con il famoso Conrad, già protagonista di Flashback, un'altra avventura (bidimensionale, apparsa sulle piattaforme a sedici bit).



L'uscita in ritardo rispetto alla release su PC ne ha fatto un prodotto 'nato vecchio'. Peccato, perché i tredici livelli offrono un buon mix tra azione e riflessione e il gioco potrebbe interessare gli amanti delle avventure che mettono in secondo piano l'impatto cosmetico, effettivamente un po' scarso. Se vi riesce, provatelo: magari la bella

azione, unita alla convenienza dell'edizione Platinum, possono renderlo un acquisto onesto. N. giocatori: 1

76

H

HARD EDGE

(Sunsoft)
MC, DS

A metà tra Resident Evil e Metal Gear Solid: ecco la natura di questo valido prodotto che viene da un team di sviluppo non di prima qualità. Il sistema di inquadrature fisse è del capolavoro Capcom; da quello Konami prende invece l'esperienza da infiltrato e l'impostazione generale. Il gameplay è intrigante, basato su ricerca e su fasi arcade di combattimento. La grafica è molto convincente e il gioco ha una longevità di tutto rilievo. Anche la storia, importan-

te in questo tipo di giochi, convince e intriga l'utente. Un prodotto più che onesto, insomma!



N. giocatori: 1

86

HEART OF DARKNESS

(Ocean)
MC

Un ragazzino bigia la scuola per un nobile motivo: inseguire il cane scappato; purtroppo si trova coinvolto in un mare di guai. Arcade adventure bidimensionale, esteticamente eccel-

LE AVVENTURE MIGLIORI

DINO CRISIS

(Capcom)
MC, DS



Dopo Resident Evil, Capcom appronta un nuovo gioco 'frullando' insieme Resident Evil (per il sangue) e Silent Hill (per il sistema di inquadrature). Il risultato, confezionato con la solita classe, è davvero notevole; Dino Crisis si candida come una delle migliori avventure disponibili per PlayStation grazie al sapiente mix di enigmi e azione. Quest'ultima trae grande vantaggio dalla presenza dei dinosauri, che costituiscono una minaccia forte e costante. Ottima la trama e immersiva l'atmosfera per un nuovo centro Capcom! N. giocatori: 1

92

Pratchett ritorna su PlayStation; ritorna per la gioia di tutti gli avventurieri e anche per chi ama lo stile divertente e surreale del geniale scrittore. In questa avventura classicamente punta e clicca non impersonate (come nei due precedenti episodi) i timidi panni di Scuotivento, ma siete Lewton, un investigatore.



La realizzazione tecnica è molto buona e sorregge una trama davvero vincente. Certo, potrebbe non piacere la presenza massiccia dei dialoghi (comunque sottotitolati in italiano) su cui si basa il gameplay. N. giocatori: 1

90

FEAR EFFECT

(Eidos)
MC, DS

Giocone! L'ambientazione (un Oriente del futuro) ospita una trama eccezio-

nale: dovete ritrovare la figlia di un boss della mala con gli occhi a mandorla.



La storia prosegue tra colpi di scena e bellissime scoperte. Il sistema grafico è a schermate fisse, ma la grafica ha una forte personalità: assomiglia molto, per stile e colori cartoon, alle migliori produzioni manga (Ghost in the Shell e Akira). La giocabilità è molto buona e si mantiene sempre molto forte il desiderio di proseguire nella vicenda per raggiungere la fine e giungere alla soluzione dell'intricata vicenda. Straconsigliato a tutti i possessori di PlayStation. N. giocatori: 1

95

la vostra arma di emergenza è il vostro braccio! Affrontate lunghi livelli, caratterizzati da una bella atmosfera fantasy, pieni di insidie ed enigmi.



Combattetevi (considerate che la parte relativa ai combattimenti è abbastanza impegnativa), saltate, esplorate, cercate porte e interruttori per aprirle. Un ottimo esempio di avventura arcade, dotato di una splendida grafica e molto longevo. Difficile al punto giusto ma mai frustrante (grazie a un sistema di controllo molto ben congegnato), è consigliato un po' a tutti. N. giocatori: 1

92

METAL GEAR SOLID

(Konami)
MC, DS

Sotto alcuni, se non molti punti di vista, Metal Gear Solid è il più bel gioco mai uscito per la nostra

beneamata PlayStation. La trama vi vede infiltrati in una base nemica per liberare alcuni ostaggi, ma presto vi renderete conto che il mondo corre un grave rischio di minaccia atomica e che dovete intervenire. La bella storia sorregge un gioco davvero sublime; il gameplay e i fatti che si succedono, infatti, avvolgono l'utente che si sente davvero protagonista e avanza nell'avventura con facilità e soddisfazione.



Il sistema di controllo è praticamente perfetto, e farete sempre e subito quello che serve. Le sequenze di intermezzo realizzate con la stessa grafica delle scene di azione contribuiscono a calare il giocatore nel plot. Purtroppo il gioco è un po' corto e lo finirete in fretta (anche perché una volta accesa la Play non la spegnerete più), ma è comunque un acquisto obbligato. Porco

mondo, ve lo giuro sui miei zebedei! N. giocatori: 1

94

ODDWORLD: ABE'S ODDYSSEY

(GT Interactive)
MC

La grafica bidimensionale di alto livello nasconde una meccanica complessa e compulsiva; guidate Abe nel suo tentativo di salvare il suo popolo attraverso millanta e millanta livelli pieni di enigmi da superare con l'ingegno. Si tratta di uno dei migliori esempi di avventura arcade, ed è realizzato con gran classe e cura dei particolari.



DISCWORLD NOIR

(GT Interactive)

MC, MS
Il Mondo Disco di Terry

lente, è in diretta concorrenza con la serie di Abe.



La brevità e la relativa facilità risultano gli unici punti deboli di un prodotto che offre un divertimento pur breve ma molto intenso. Va sicuramente consigliato a quelli che giocano 'a schizzo', ovvero molto in fretta; al contrario, chi da un gioco vuole la longevità deve portarsi a casa le avventure di Abe e gli altri Mudokon.

N. giocatori: 1

79

THE HIVE (Trimark)

MC
Tanto tempo fa una civiltà avanzata ha creato degli insetti chiamati

Hivas per produrre un miele da usare come arma biologica.



Oggi la Black Nexus vuole riprodurla e voi dovete fermarla. Avventura che si svolge attraverso 18 livelli rappresentati con un'interfaccia pre-renderizzata, risulta un po' noiosa e banale, e l'interfaccia utilizzata è poco pratica per riuscire ad attirare il giocatore.

N. giocatori: 1

65

K

KING'S FIELD (Sony)

MC
Datato incrocio fra uno sparattutto Doom-style e

un'avventura. Ambientato in un mondo fantasy ricco di magia ed eroi medievali, è arrivato sul mercato occidentale con un ritardo eccessivo rispetto al tempo di uscita nella terra del Sol Levante e quindi ha un look un po' datato.



Bella però l'ambientazione, ricca e coerente; infine, interessante anche la trama che corre via abbastanza agevolmente.

N. giocatori: 1

40

KINGSLEY ADVENTURE (Psygnosis)

MC, DS
Il motore grafico di Rascal (dettagliato ma 'clippieggiante') serve a questo Kingsley's

Adventure per disegnare un intrigante mondo medieval-fantasy.



La storia e l'ambientazione sono interessanti, ma la giocabilità imprecisa e alcuni difetti grafici (di gestione della telecamera, soprattutto) ne limitano un po' la fruibilità. Si tratta di un giochino valido, che può intrigare gli avventurieri alle prime armi che sono disposti a concedere qualcosa al rigore tecnico.

N. giocatori: 1

77

L

LITTLE BIG ADVENTURE (Electronic Arts)

MC, MS
Buona conversione da PC, piattaforma sulla quale godeva di una grafica in alta risoluzione che non ha perduto molto nella trasposizione su PlayStation. Ha dalla sua una lunga durata di gioco e alcuni momenti di palpitante azione.



Twinsen, che deve salvare il mondo dal cataclisma scatenato da Funrock (avete davvero paura di un tizio che ha un nome così pacco?), ha un discreto appeal per una feature singolare: sceglierete l'atteggiamento da avere con le persone, e questo influisce realmen-

te sulla riuscita delle vostre azioni.

N. giocatori: 1

80

M

MEN IN BLACK (Gremlin)

MC
Imitazione mal riuscita di Resident Evil, ha una buona grafica delle locazioni (che riprendono quelle del celebre film) ma offre una giocabilità un po' malaticcia.



La quest procede bene e non frustra mai il giocatore; anzi, al contrario lo gratifica e lo sprona a proseguire. Bello e intelligente, è un titolo tutto da giocare e da godere fino in fondo. Un vincente, senza dubbio.

N. giocatori: 1

92

RESIDENT EVIL: DIRECTOR'S CUT (Capcom)



Si tratta della riedizione uncensored del primo episodio, con molte visuali differenti e nuovi e più brutti nemici. Ancor più atmosfera per un prodotto complessivamente supe-

riore all'originale al quale si riferisce; è un acquisto obbligato per chi non ha il primo RE ma anche per chi ce l'ha e lo ha amato (e giocato) alla follia. Due volte must. Anzi, tre.

N. giocatori: 1

93

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS (Capcom)

MC, DS
La terza puntata della pluridecorata serie di Resident Evil è probabilmente la migliore.



Una nuova grafica, una trama 'utile' ai fini dell'intera vicenda Resident Evil, una giocabilità sempre puntuale... Impersonando la (bentornata!) Jill Valentine mentre cerca di fuggire dalla città di Raccoon City, il gioco narra eventi che precedono i fatti raccontati in Resident Evil 2. La qualità della realizzazione è insuperabile, e

il gioco pullula di tocchi di classe dell'importanza e bellezza dei quali ci siamo accorti giocando le release precedenti. Davvero imperdibile.

N. giocatori: 1

93

SILENT HILL (Konami)

MC
Avventura horror se ce ne è una, dotata di un'atmosfera davvero palpitante. Il bello di questo gioco è che le emozioni che trasmette non derivano dalla grafica (in 3D in tempo reale tipo Metal Gear Solid, l'altro hit di Konami di questo periodo) ma dall'atmosfera che il gioco comunica e che trasferisce dritta nel nostro cervello.



La trama vi vede alla ricerca di vostra figlia, scomparsa nella cittadina di Silent Hill. Troverete un paesaggio buio e deserto, e questo non è che l'inizio.

Non vi rivelò nient'altro per non rovinarvi la sorpresa, ma voi fidatevi: comprate il titolo a occhi chiusi e non riapriteli se non volete morire di paura...

N. giocatori: 1

94

TOMB RAIDER (Core Design)



Il primo, mitico capitolo delle avventure di Lara Croft, la tettona protagonista di uno dei giochi migliori mai usciti per PlayStation. Ambientato in caverne e templi abbandonati, il gioco vi permette di controllare le mosse dell'avventuriera: salti, scalate, spostamen-

to di oggetti e interazione con leve e serrature. Non mancano gli scontri a fuoco con animali o nemici in questo gioco che ha segnato un'epoca per la dinamica ma anche per la protagonista, un efficace simbolo del girl power.

N. giocatori: 1

93

TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION (Eidos Interactive)



Una grafica rinnovata di grande effetto e una notevole 'concentrazione' degli enigmi sono alla base del successo di questo gioco. Successo meritato, dal momento

che questo episodio numero quattro ha saputo rinnovarsi nel gameplay, offrendo nuove azioni ben implementate e una struttura moderna, in grado di far reggere il confronto con i titoli arcade che ne costituiscono gli indiretti concorrenti.



Chiedono un bel quadro tanti elementi, da una trama ben congegnata a un'efficace ambientazione, da una longevità notevole (i livelli sono oltre quaranta!) a un gameplay intrigante e facilmente fruibile grazie alla buona giocabilità. Vario e intrigante, è certo un acquisto obbligato per tutti coloro che delle avventure moderne amano la sostanza e gli enigmi soprattutto arcade.

N. giocatori: 1

92

LE AVVENTURE ARCADE

Per rendere più chiaro l'approccio a questo Wanted è necessario parlare di un sottogenere delle moderne avventure. La cosiddetta contaminazione, spingendosi molto avanti, ha portato alla nascita di una nutrita schiera di prodotti ibridi fra le avventure e gli arcade, che nomiamo per chiarezza **avventure arcade**. Gli esponenti di maggior rilievo sono sicuramente *Medieval* e la saga di *Tomb Raider*; l'intensità degli aspetti arcade di questi supera quella dei moderni titoli adventure, quali *Resident Evil* e *Metal Gear Solid*. L'accento è posto sempre sulla risoluzione di enigmi, ma la componente arcade è fondamentale: l'avventuriero classico rifuggirebbe simili prodotti nei quali la perizia con il pad è fondamentale. Gli stessi enigmi hanno natura non intellettuale ma di azione, nel senso che sono del tipo: salta a tempo su alcune piattaforme, oppure apri il cancello con una mossa particolare; e questo, per esempio, avvicina 'pericolosamente' *Tomb Raider* al genere platform. Inseriamo tali prodotti in questo Wanted e non in quello che tratterà dei titoli arcade perché la componente di azione non è incoerente con l'impostazione moderna che hanno le ultime avventure; inoltre, il sottofondo prevede sempre una trama che ha un'impronta e un peso tipicamente arcade. Per finire, rispetto a un platform o a un arcade, è adventure pure il ritmo del gameplay.

Come agenti speciali del Controllo Alieni dovete riportare ordine sulla Terra indossando i panni degli agenti in nero, utilizzando le armi del film e affrontando gli stessi orridi nemici.

N. giocatori: 1

45

MISSION: IMPOSSIBLE
(Infogrames)
MC, DS

La trama di un buon film poteva ben servire per confezionare un prodotto valido; invece il gioco, riprendendo personaggi, ambientazioni e altro, si perde nel gameplay.



Non si riesce bene a capire cosa fare, dove andare e come muoversi all'interno dei poco curati scenari. La giocabilità è altrettanto precaria per via di una interfaccia insoddisfacente. La grafi-

ca, infine, si segnala per una piattezza totale. Peccato per l'idea e per il giocone che poteva essere, sfruttando i gadget tecnologici e un background vincente.

N. giocatori: 1

77

MYST
(Pygnosis)
MC, MS



Forse le sequenze in FMV sono troppo lunghe e lo spazio lasciato alla meditazione contrasta con lo spirito azionereccio dell'utente medio della PlayStation, eppure se volete una bella avventura, con enigmi e ostici e un'ottima atmosfera, allora *Myst* è il titolo che fa per voi.

N. giocatori: 1

76



ODD WORLD: ABE'S EXODUS

(GT Interactive)

MC

La seconda puntata delle avventure di Abe lo sfigato riprendono i fatti del primo episodio (la guerra per salvare il proprio popolo, i Mudokon) ma, quel che è più importante, ricalca la meccanica di gioco vincente del primo episodio.



Ritroverete gli enigmi incontrati nel primo episodio, sui livelli qualitativi del quale fortunatamente si attesta. Un titolo geniale, dedicato a tutti quelli che a un gioco richiedono soprattutto la sostanza.

N. giocatori: 1

92

OVERBLOOD
(Electronic Arts)

MC

Horror futuristico dagli enigmi intelligenti che ne innalzano la giocabilità. Affrontate la minaccia che rischia di collassarvi all'interno della base spaziale; la grafica in 3D in tempo reale è uno dei punti di forza.



A tratti ricorda *Fade to Black*, pur mantenendo le atmosfere inquietanti alla *Resident Evil*. Un po' difficile, non è consigliato agli avventurieri in erba.

N. giocatori: 1

72



PAX CORPUS

(Infogrames)

MC



Versione per PlayStation di un bellissimo cartone animato trasmesso da MTV, ha una grafica fatta da poligoni 'uri' che replicano con sufficiente fedeltà il disegno originale. Nel complesso non rende giustizia all'originale, perché sembra una versione femminile imbruttita di *Fade to Black*.

N. giocatori: 1

35

PERFECT WEAPON

(Electronic Arts)

MC



Adventure complicato e molto monotono, è l'incrocio mal riuscito tra un platform e un picchiaduro a cui vengono aggiunti elementi di esplorazione ed enigmi. Da questo minestrone esce fuori un prodotto puzzolente. La grafica è davvero scarsa, con troppi elementi bidimensionali piazzati in mezzo a scenari 3D semplici e ulteriormente impoveriti da texture sgranate e banali. La giocabilità cerca di solcare cieli vietati ma precipita ancor prima di iniziare. Lasciate perdere questo ibrido se non volete rischiare la salute.

N. giocatori: 1

35

PROJECT OVERKILL
(Konami)

MC

Spudorato clone del più vecchio *Crusader*: No Remorse, ne replica la struttura grafica (isometrica) e la meccanica di gioco, arcade con molti elementi tipici degli adventure: chiavi da raccogliere e interruttori da trovare.



Buona l'ambientazione spaziale e discreamente realizzati i nemici, ma purtroppo ha il peggior difetto che un gioco potrebbe avere: state con il pad in mano e vi chiedete "Sì, ma io qui che ci sto a fare?".

N. giocatori: 1

SV

PSYCHIC DETECTIVE
(Electronic Arts)

MC

Avventura in Full Motion Video con una quindicina di finali differenti a seconda del percorso scelto. Nei panni di un detective dotato di poteri psichici, dovete entrare nelle menti delle persone per scoprire la verità. Breve, ma soprattutto i finali che certamente garantiscono longevità non sono sorretti da un gioco che desta un interesse tanto alto da spingervi a rigiocarlo quattordici volte!

N. giocatori: 1

39



RESIDENT EVIL
(Capcom)

MC

Per gli amanti dello

splatter e dei film con zombie, ecco una scorpiata di mostri schifidi da affrontare all'interno di una magione che sembra l'ambasciata dell'inferno.



Jill Valentine e Chris Redfield (uno dei due a scelta) affrontano enigmi all'interno della casa rappresentata con schermate fisse molto suggestive.



Alti la tensione e l'interesse per un prodotto maiuscolo, di grande personalità e molto curato. Un must per tutti gli appassionati di avventure dirette, con un pizzico di azione e molti enigmi intelligenti.

N. giocatori: 1

92

RESIDENT EVIL 2
(Capcom)

MC

Due CD pieni di sangue e di zombie. L'area di gioco si allarga all'intera cittadina, ma gli enigmi perdono in complessità. Inoltre, purtroppo, al giocatore sarà richiesto di attraversare più volte l'area di gioco per passare da un punto a un altro, e questo distrae dal ritmo dell'azione e spezza l'atmosfera.





Rimane comunque una delle migliori avventure 'serie' ma non punta-e-clicca per PlayStation. Molto alta la longevità, perché è possibile rigiocare più volte usufruendo di nuove feature, come armi, vestiti e addirittura nuovi personaggi. Ottimo!

N. giocatori: 1

91

RIVEN

(Psygnosis)

MC

Seguito dell'appassionante Myst, nella trasposizione da PC a PlayStation perde un po' di sapore: il numero eccessivo di enigmi fa perdere un po' il senso dell'avventura, che si dipana su una trama molto interessante.



La assoluta mancanza di azione dovrebbe tener lontani da questo CD i giocatori che preferiscono l'azione al pensiero.

N. giocatori: 1

69

RONIN BLADE

(Konami)

MC, DS

Un grande gioco ambientato nel Giappone medievale.

Una interessante trama fa partire l'azione che, portata avanti, permetterà alla storia di dipanarsi, avvicinando l'uten-

te. La fase arcade è ottima grazie alle movenze realistiche e convincenti dei due personaggi, che performano mosse e tirano fendenti con uno stile impeccabile.



Discutibile, ahimé, il sistema di inquadrature adottato: gli schemi fissi mal si prestano a un gioco siffatto.

N. giocatori: 1

87

S

SENTIENT

(Psygnosis)

MC

Buon adventure che risente immancabilmente della spietata concorrenza. È il rifacimento ambizioso dell'omonima avventura punta-e-clicca.



La stazione spaziale Icarus nasconde un terribile segreto: sta ovviamente a voi scoprire quale. La IA dei personaggi nemici è notevolissima e rende piacevole l'intera-

zione con il gioco, che è davvero molto ampia: ogni azione 'significativa' del giocatore influisce sulla trama e sul dipanarsi della storia.



N. giocatori: 1

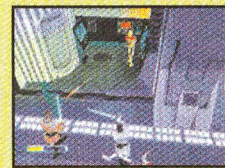
70

STAR WARS: PHANTOM MENACE

(Lucas)

MC, DS

Il primo gioco ispirato all'ultima pellicola ambientata nel mondo di Star Wars è un buon prodotto.



Ricalcando la trama e soprattutto facendo sentire il giocatore all'interno del mondo di Star Wars, riesce nell'intento di intrigare. Purtroppo la qualità tecnica è perlopiù discutibile e questo certamente sminuisce il valore complessivo del prodotto. La buona longevità e l'atmosfera ne fanno un prodotto consigliato agli amanti della serie e a tutti quelli che, affascinati da un'idea vincente, possono sorvolare su una tecnica in vero deludente.

N. giocatori: 1

88

SWAGMAN

(Eidos)

MC

Avventura in cui impersonate due bambini che devono affrontare sedici location distribuite in due universi paralleli al fine di sconfiggere il malvagissimo Swagman.



La struttura di gioco riprende quella delle vecchie avventure per computer a otto bit (Pijamarama, Atic Atac) con la ricerca di chiavi, oggetti e switch, oltre a qualche occasionale scontro con le terribili (mica tanto) creature generate dalla mente malata di Swagman il corrotto.



N. giocatori: 1

72

T

TENCHU

(SCEE)

MC, DS



Il primo vero stealth game: siete un ninja che si muove e colpisce in silenzio, avete diverse missioni da compiere per portare a termine le quali dovrete far uso delle vostre tecniche e dei gadget a disposizio-

ne (tra cui un fenomenale gancio per raggiungere tetti e muri di cinta).



La grafica sfrutta un impianto alla Tomb Raider, ma la risoluzione e la fluidità sono migliori, così come la qualità delle figure poligonali raffiguranti il nemico. Ma l'atmosfera è molto bella e convincente e il gioco presenta un'intelligenza non comune. Comunque, un ottimo acquisto.

N. giocatori: 1

89

TOMB RAIDER 2

(Core Design)

MC

E fu il botto. Dopo il successo del primo episodio Lara torna con i capelli legati in un'animata treccia e diverse vesti, scelte in base ai luoghi che si troverà a esplorare: dal Tibet a un relitto sommerso passando per l'italianissima Venezia.



Nuove armi e oggetti (tra tutti il bengala che illumina, con un notevole effetto, le locazioni più buie) per un sequel con qualche elemento arcade di troppo: la componen-

te avventurosa passa un po' in secondo piano e i Lara-fans, nel loro piccolo, s'ingazzano.

N. giocatori: 1

91

TOMB RAIDER 3

(Core Design)

MC, DS

Alla terza puntata delle sue avventure, Lara si presenta con due nuove (no! Non puppe!) mosse: uno scatto e un'arrapante passo acciacciato. È così pronta per affrontare nuove insidie in giro per il mondo.



Peraltro, la successione dei luoghi da visitare dopo un prologo in India è a discrezione del giocatore. Passaggi suggestivi e tanti enigmi, alcuni dei quali un po' infami, arricchiscono un gameplay che, abbandonando la componente arcade del secondo episodio, riconduce il gioco a un'avventura più autentica. Bello ma nonissimo.

N. giocatori: 1

89

TREASURES OF THE DEEP

(Hasbro)

MC

Avventura subacquea con molte armi a disposizione e missioni studiate con attenzione. L'ambientazione sottomarina crea qualche problema a causa dell'eccessivo realismo (l'acqua rallenta l'azione in modo sì realistico ma anche esasperante!).



Dieci livelli e diversi quadri segreti, all'esplorazione di famose aree sottomarine come il triangolo delle Bermuda o la fossa delle Marianne.

N. giocatori: 1

70

DI ANDREA NICOSIA

Fear Effect

Il nostro Andrea non ha voluto sentire ragioni: al momento di decidere la soluzione di aprile ha posto il veto su qualsiasi titolo che non fosse Fear Effect. E così, dopo il Planet Game, la nuova avventura della Eidos completa il suo trionfo.

DISCO 1

LAM BUILDING: AREA 1

All'inizio del gioco controllate **Hana** e vi trovate sulla piattaforma d'atterraggio degli elicotteri. C'è un **interruttore** sulla parete: premetelo, correte intorno all'angolo e seguite il sentiero tortuoso sulla **terrazza**. Troverete dei nemici: abbatteteli. Assicuratevi di puntare la **pistola** in modo tale da vedere il reticolo di mira verde sullo schermo. Ricordatevi anche di premere **Triangolo** per raccogliere i caricatori per la pistola che troverete a terra. Arrivate fino alla **piccola cabina** ed esaminatene il vetro per infrangerlo con un colpo di pistola. Arrampicatevi dentro la stanza, raccogliete il **fusibile** e premete l'interruttore. Fatto questo, tornate indietro. Arrampicatevi su per la scala, avanzate e lanciate la **bombola di gas** grazie al quale ucciderete le guardie che si trovano sul lato opposto rispetto alla vostra posizione. Uscite, scendete la scala sull'altro lato e raccogliete la **chiave del cancello**. Avanzate e aprite il cancello con la chiave.

LAM BUILDING: AREA 2

Uccidete la guardia e raccogliete la **scheda d'accesso rossa**. Utilizzate il vostro cellulare per salvare e poi osservate lo **schermo del computer** per assistere al pestaggio di Jin. Vedrete che gli cadrà la chiave dell'**armadio 67**. Dato che ancora non potete aprire gli armadi, non preoccupatevi per adesso. Passate in silenzio attraverso la **porta** e uccidete la guardia che vi dà le spalle, poi eliminate quella che gli sta di fronte. Raccogliete l'**Uzi** e le munizioni e prendete il **sentiero tortuoso**. Per ora ignorate l'ascensore e proseguite attorno alla terrazza finché non avvistate delle guardie in piedi su delle **piattaforme blu**. Accucciatevi e uccidete la prima guardia che vi viene selezionata come bersaglio. Poi impugnate l'**Uzi** e falciate gli altri. Non è facile, quindi utilizzate molto lo spostamento laterale e il salto all'indietro. Una volta eliminate le guardie, proseguite e raccogliete la **chiave** dell'armadio 67.

LAM BUILDING: AREA 3

Tornate nel punto in cui avete assistito al pestaggio di Jin e utilizzate la chiave dell'armadio 67 per ottenere una **scheda d'accesso blu** e la seconda pistola. Fatto questo, ritornate nel punto immediatamente precedente la rampa, equipaggiate entrambe

le pistole e scendete la rampa. Alla fine di questa troverete dei nemici da eliminare. Continuate a scendere e piazzate il fusibile nella **scatola con la luce verde**; fare questo manderà una scarica elettrica attraverso le piattaforme blu. Uccidete la guardia dietro l'angolo del **box dei fusibili**, che vi blocca l'uscita.

LAM BUILDING: AREA 4

Tornate nell'area delle piattaforme blu e con cautela passate dal **quadrato destro** al quadrato destro successivo e poi a **sinistra**. Procedete in avanti e scendete con l'ascensore. Raccogliete le **cesoie** dal pannello di controllo. Continuate ad avanzare ed eliminate eventuali guardie che incontrate, fino alla **porta d'accesso blu**. Utilizzate le cesoie su Jin e disinnescate la **bomba** scegliendo l'interruttore **arancione** e poi tagliando i fili **rossi** e **gialli**. Poi premete l'interruttore **viola** e tagliate i fili **rossi** e **blu**. Infine, premete l'interruttore **verde** e tagliate i fili **gialli** e **blu**. Fatto questo, tornate alla porta che non siete riusciti ad aprire, piazzate lì la bomba di Jin e fatela esplodere. Passate attraverso la porta e tornate nel punto in cui avete ucciso la guardia a cui avevate preso l'**Uzi**. Scendete la scala, salvate, ed eliminate le guardie sulla terrazza. Procedete fino alla piccola **alcova** e affrontate il boss del livello.

Boss: corretegli intorno il più possibile. Ogni tanto fermatevi davanti alla porta per dargli modo di prepararsi a sparare. Proprio prima che faccia fuoco, spostatevi dalla sua linea di tiro, portatevi dietro di lui mentre ricarica e sparategli. Ripetete la procedura finché non va giù.

LAM BUILDING: AREA 5

Hana: utilizzate la **chiave** lasciata dal boss sul pannello di controllo che stava utilizzando prima che iniziasse il combattimento. Questo enigma è piuttosto semplice: uscite dalla stanza ed esaminare i **caratteri cinesi** sull'insegna al neon.

Rimetteteli nell'ordine in cui li avete visti nel piccolo pannello e, andando **da sinistra verso destra**, premete **Croce** per attivarli. Prendete il disco e tornate nel punto in cui avete salvato l'ultima volta, vicino alla scala.

Glas: ora avete il controllo di Glas. Esaminare gli interruttori, dopo l'esplosione aggirate le fiamme e salite la **scala**. Fate attenzione all'elicottero in volo sopra la piccola capanna. Salite la scala, ma non salite subito fino in cima: attendete che abbia finito di sparare e, appena possibile, salite,

correte avanti e scendete rapidamente. Avverrà un altro incidente. Prendete il **tubo** dal rottame e utilizzatelo sul **contenitore del gas**. Arretrate un po' e poi sparatevi sopra. Guardate verso il basso. **Hana**: correte via dalla guardia e raccogliete il **coltello** nel centro della stanza. Aggirate la guardia, corretele addosso, accucciatevi e colpitemo finché non cade. Prendete il suo **fucile**, uscite dalla stanza e uccidete la guardia. Poi eliminate le altre due sulla terrazza. Uscite ripercorrendo la strada da cui siete entrati.

Glas: portate Glas al centro dei **tubi**, aspettate il momento giusto e andate nel mezzo. Girate la **valvola** e uscite passando per il tubo più a destra e poi passando sul successivo. Tenete gli occhi aperti e osservate lo **schema di riscaldamento** delle tubature. Continuate a procedere in **alto** e a **destra** finché non trovate

un **tubo** lungo e dritto. Seguitelo, andate a **destra** e salvate. Poi riportatevi sul tubo lungo e seguitelo fino alla fine.

Boss: è piuttosto facile da battere. Correte verso di lui, sparando sulla **carta cinese** appesa, fino a farla cadere e incastrarla nel motore dell'**elicottero**. Poi andate a **sinistra** e sparate all'altra carta appesa.

Glas: continuate ad avanzare, uscite dalla porta e salvate. Equipaggiate le due pistole e fate fuori le due guardie, andate **avanti** e verso **sinistra**, ma per ora lasciate perdere la porta da cui filtra il fuoco. Sparate ad altre due guardie e raccogliete il **fucile**. Ora superate la porta contornata dalle fiamme ed eliminate tutte le guardie che trovate. Salite la rampa, salvate e avanzate ancora, eliminando la guardia che incontrate. Arrivate agli ascensori e trovate altre due guardie. Avanzate ancora e scendete la **scala**.

Hana: mentre Glas elimina le guardie, con Hana sparate all'**elicottero**. Quando inizia a scendere verso **sinistra**, raccogliete rapidamente i caricatori e continuate a sparare finché non eliminate i cannonieri.

Glas: fate correre Glas attraverso la terrazza e salterà automaticamente a bordo. Dopo il FMV un nuovo personaggio verrà aggiunto al vostro gruppo. (Fine del Disco 1).

DISCO 2

All'inizio del Disco 2 assisterete a una scena con Hana sotto la doccia. Non serve per la soluzione, ma pensavo vi facesse piacere saperlo... Appena potrete iniziare a controllare l'azione, troverete un **marker** di salvataggio e **due zombie**. Eliminate gli zombie e procedete avanti; troverete un altro gruppo di nemici: potete eliminarli o correggerli intorno e sfuggirgli.

Deke: equipaggiate Deke con due pistole e muovetevi in avanti. Quando il tipo nel capanno viene fatto fuori, eliminate i due zombie.

Glas: salvate con Glas e poi avanzate dritti lungo il **sentiero**. Osservate lo **schema degli sbocchi di fuoco**. Una volta che vi siete fatti un'idea dello schema, avanzate rapidamente. Continuate ad andare avanti.

Hana: superate il **passatoio** e andate a **sinistra** fino a trovare un capanno. Eliminate lo zombie e raccogliete la **chiave po mon** che questi farà cadere. Ritornate al bivio e prendete l'altra strada. Eliminate gli zombie per essere certi che non vi disturberanno mentre aprite la porta. Per attivarla, dovrete utilizzare la **chiave po mon**. Una volta all'interno, parlate con la donna anziana. Raccogliete la seconda pistola presso il cadavere prima di uscire

dalla porta sul retro. Arrivate di nascosto vicino alle guardie ed eliminatele con vostre le due pistole. Raccogliete le munizioni e andate a destra fino al **pontile** simile a un molo. Continuate a muovervi e uccidete le guardie che incontrate. Arriverete in fondo a un **vicolo cieco** e assisterete a un intermezzo in cui le guardie vi costringeranno a gettare le armi. Quando riprenderete il controllo del gioco, fate scorrere rapidamente l'**inventario** fino a trovare l'**asciugamano bagnato**: selezionatelo. Godetevi il finale di questa scena.

Deke: il magazzino pullula di guardie, per cui siate prudenti e muovetevi di nascosto. Partendo dal punto in cui siete, giratevi e uccidete le due guardie vicino a voi, poi dirigetevi verso il **punto di salvataggio**. Dopo aver salvato, andate verso il centro del magazzino, salite la rampa, andate a **destra**, uccidete le guardie e prendete le munizioni. Andati a **sinistra**, troverete altre guardie; per eliminare queste dovrete essere rapidi e precisi. Fatto questo, seguite tutta la strada fino alla porta della **carrozza scoperta** del treno.

Boss: non sembra, ma è veramente facile da sistemare. Nascondetevi dietro le **casse** sulla **destra**. Accucciatevi e tenetevi pronti a rotolare verso **sinistra** e sparare. Quando avrà finito di spararvi, arretrerà un po' per prepararsi al prossimo attacco; appena fa questo, rotolate fuori dal vostro nascondiglio, aspettate che esca allo scoperto, sparategli una breve raffica sul **petto** e poi tornate al coperto. Ripetete queste azioni finché non muore. Raccogliete la nuova arma e uscite con la **scheda d'accesso rossa**. Utilizzatela sul **pannello** che si trova proprio di fronte a voi; spegnete i **tre interruttori** dell'energia, scegliete una **barra** energetica e piazzatela nella presa nella colonna di centro. In quella stessa colonna piazzate l'altra barra energetica, lockandola sul **3**. Fare questo sbloccherà la **scala**; per farla scendere dovrete mettere una barra energetica nella sezione energia della **prima colonna** e l'altra nella sezione scala. Quando la scala sarà accessibile, salitela. Seguite il percorso sulle **barre di metallo**. Mentre avanzate verrete assaliti da tizi vestiti da assassini cinesi, ma non sono difficili da eliminare. Assicuratevi di muovervi in **linea retta**: una piccola sbandata a destra o a sinistra e Deke precipiterà verso morte certa.

Glas: Glas si fa una bella chiacchierata con **Wee Ming**. Finita questa, avanzate ed eliminate gli zombie.

Hana: armatevi di **coltello**, abbassatevi e strisciate verso **destra**. In silenzio, avvicinatevi alla guardia e uccidetela. Non fate rumore, o verrete assaliti da altre guardie appostate nei dintorni. Raccogliete le munizioni, seguite l'altro sentiero, raggiungete altre guardie ed eliminate anche queste. Prendete le **munizioni**. Ora, tornate indietro verso il capanno in cui avete incontrato la donna anziana, uccidendo altre due guardie lungo la strada (che gioco sanguinario!). Attraversate l'abitazione uccidendo gli zombie che incontrate e poi prendete il sentiero che conduce al **piccolo capanno** in fiamme. Uccidete gli assassini mascherati e prendete le munizioni, fate fuori lo zombie e raccogliete la **chiave xi mon**. Ritornate al capanno insieme alla donna anziana e procedete lungo il sentiero che era presidiato dalla guardia che



avete ucciso con il coltello. Attraversate il **passatoio**; non uccidete lo zombie che trovate a terra, o metterete in allarme le guardie. Procedete invece **dritti** e poi uccidete guardie e zombie. Utilizzate la chiave sulla posizione **"avanti"** della cabina; ora date fondo alle vostre munizioni contro la tonnellata di assassini cinesi mascherati e zombie che vi si lanceranno contro. Dopo averli eliminati tutti (buona fortuna)

raccogliete le **munizioni** e la **chiave del treno**. Uscite e utilizzate la **chiave xi mon** sul davanti della cabina e sulla **sinistra** di Hana, uccidete la guardia e l'assassino mascherato, raccogliete le munizioni e ritornate sui vostri passi fino al treno. Utilizzate la chiave del treno per poter entrare; dovrete risolvere un piccolo enigma (osservate le **pareti**) per mettere in moto il treno. Dovrete inserire questi codici:
Primo set: **4N2B**
Secondo set: **422C**
Terzo set: **8000**

Deke: sistemate le due guardie che incontrate. Dopo un intermezzo scoppierà un incendio: correte, o il fuoco vi raggiungerà e per voi sarà la fine. Continuate a correre fino all'intermezzo successivo.

Glas: fate entrare Glas all'interno del **relitto del treno** ed eliminate le due guardie. Portatevi nel punto in cui si trovavano questi due e arrampicatevi sul relitto, avanzate e raccogliete eventuali **caricatori** a terra. Continuate ad andare avanti fino a raggiungere un'area con una **jeep** e della **sabbia**. Fate il tiro al bersaglio sulle valanghe di guardie che vi si faranno incontro. Quando avrete finito, raccogliete le munizioni e la **chiave del camion**. Avvicinatevi al camion e utilizzate la chiave. Dopo un ultimo intermezzo giungerete alla fine del Disco 2.

DISCO 3

Glas: questa parte è piuttosto complessa, per cui muovetevi sempre con attenzione. Avanzate con Glas e portatevi fino alla **cabina**. Qui raccogliete l'**olio da cucina**. Avanzate ancora e selezionate **"utilizza"**, senza associarlo ad alcun oggetto. In questo modo romperete il **vaso**. Il rumore metterà in allerta una guardia, che verrà a controllare; prima che arrivi, spostatevi rapidamente al centro della stanza, su un quadrato che si trova tra **due ventole**. Versate l'olio su quel quadrato. Arriverà la guardia, che inizierà a spararvi. Rimanete abbassati e spostatevi rapidamente per la stanza per evitare i suoi colpi. Alla fine, scivolerà sull'olio e si metterà fuori combattimento. Raccogliete le munizioni e uscite dalla stanza; un'altra guardia passerà accanto a voi, aggredita alle spalle e prendete la **seconda pistola**. Avanzate fino alla **porta**.

Deke: l'ostacolo che deve superare Deke è meno complesso di quanto possa sembrare a prima vista. Il modo più semplice di aggirarlo è di passare sulla **terza piastra di vetro** più vicina al muro di **destra** (dal suo punto di vista), e poi scendere per **due** gradini di vetro, poi altri **due** da dove vi trovate, poi ancora giù per **due**, poi di nuovo **due** e infine, da dove siete ora, muovete in basso di una piastra. Ce l'avete fatta! Salvate e uscite dalla porta accanto a voi.

Glas: se avete salvato il gioco da poco, concedetevi una piccola distrazione e fate

morire Glas: la sequenza animata è piuttosto divertente. Ora, torniamo seri. Stando accovacciati strisciate dietro i **cuochi**. Attendete finché le due coppie di cuochi non smettono di giocherellare e, quando si rimettono al lavoro, superateli rapidamente rotolando. Attendete che il secondo cuoco sia girato completamente di spalle prima di passare dietro di lui. Raggiungete l'**interruttore** e premetelo: attiverete il sistema antincendio del locale. Arriveranno delle guardie, eliminatele con un rapido scontro a fuoco e prendete le munizioni; fatto questo, continuate ad andare avanti. Se siete abili potrete colpire la **padella** e far finire l'olio bollente in faccia alle guardie, rendendo il combattimento molto più facile. Raccogliete il **fucile a pompa** e andate a **sinistra**, nello sgabuzzino, dove potrete salvare. Uscite e passate nella sala da pranzo. Affrontate le guardie con il vostro fucile nuovo di zecca e poi uscite dalla porta principale per incontrare Hana.

Hana: attraversate la sala da pranzo affrontando le guardie che incontrate e dirigetevi verso lo sgabuzzino in cui avete effettuato il salvataggio del gioco. Infilatevi qualcosa di più adatto alla situazione. Salvate nuovamente e poi fatele attraversare la sala fino alla porta: dovrete eliminare alcune guardie lungo il tragitto. Una volta entrati, salite le **scale** e girate sulla **destra** di Hana, infilandovi in un lungo corridoio. Ignorate le guardie, superate la prima porta e raggiungete la seconda: qui incontrerete Deke.

Deke: ripercorrete con Deke la strada fatta con Hana fino alle scale, eliminando le guardie. Infilatevi nella porta oltre le scale e prendete la **moneta** dal mobile che trovate qui. Ora tornate indietro fino alla porta che avete ignorato mentre controllavate Hana. Adesso dovrete entrare in questa stanza. Avanzate fino al **pupazzo** nel fondo della stanza e inserite la moneta. Per risolvere questo enigma dovrete muoverlo in un ordine corretto di passi di danza:

Seconda colonna – ultima mossa
Prima colonna – seconda mossa
Seconda colonna – prima mossa
Seconda colonna – mossa di mezzo
Prima colonna – ultima mossa

Risolvendo l'enigma farete aprire una **porta segreta**. Avanzate ed entrate nella nuova stanza, eliminate le guardie, superate il portone e salvate. Ora, andate alla **porta marrone** vicina al corridoio e prendete la **chiave dell'ascensore**. Seguite tutto il corridoio, sparate alla guardia e prendete l'ascensore. Entrate nella stanzetta più piccola e raccogliete la **chiave inglese**, scendete di sotto, entrate nella stanza e avvicinatevi il più possibile ai **tubi del gas**, facendo attenzione a non farvi colpire. Utilizzate la chiave inglese. Fatto questo, raccogliete la chiave e riprendete l'ascensore. Eliminate tutte le guardie che troverete ad attendervi e poi aprite con la chiave il portone principale che era chiuso.

fear ef

Glas: qui dovrete combattere parecchio, state pronti. Attraversate la casa raccogliendo le munizioni.

Dirigetevi verso le **scale** che avete già visitato con Hana e Deke, girate a **destra** e andate alla **porta viola**. Da queste parti c'è una guardia: eliminatela e prendetele le munizioni e la chiave del salotto. Utilizzate la chiave sulla porta viola, eliminate le guardie e raccogliete gli oggetti che queste lasciano cadere. Attraversate la porta che si trova sulla **sinistra** del punto in cui siete entrati e parlate con la ragazza.

Boss: state bassi e schivate più che potete. L'amico sparirà in continuazione con le sue pistole, seguendo un preciso schema, da un lato all'altro del **letto**. Cercate di assimilare questo schema: quando si sporge da un lato del letto sparategli con il fucile a pompa.

Hana: entrate nella porta vicina a voi e prendete il **vaso bianco**. Attraversate la sala fino alla porta oltre le scale, uccidete la guardia e prendete la **chiave del salotto**. Ora andate verso il salotto, entrate e dirigetevi verso le **doppie porte** dall'altro lato della stanza. Uccidete le guardie e proseguite lungo il corridoio: arriverete a una **fontana**. Utilizzate il vaso per raccogliere i fiori e tornate indietro, uccidendo le guardie, raccogliendo le munizioni e la chiave dell'ufficio. Tornate nel salotto e utilizzate la **chiave dell'ufficio** sulla porta ancora chiusa. Prendete l'ascensore e andate in basso, uscite nella sala principale ed eliminate tutte le guardie. Passate attraverso il **portone marrone**, raggiungete lo stanzino e prendete il **vaso marrone**. Salvate e uscite. Fuori dalla porta di Madam Chen c'è un piccolo **puzzle**: mettete i girasoli freschi nel **vaso bianco** e nel **vaso nero** i gigli appassiti. Una volta entrati, assisterete a una scena di intermezzo: vi troverete sepolti fino al collo negli zombie. Correte più velocemente che potete nelle **cucine** al piano di sotto, non fatevi rallentare dagli zombie e continuate a sparare. Appena arrivati nelle cucine, entrate nello sgabuzzino, salvate il gioco e cambiatevi. Subito prima o subito dopo dovrete eliminare un'ultima ragazza zombie. Prendete le chiavi della **cella della carne** ed entrateci: si tratta delle **doppie porte argentate**. Dopo un intermezzo sentirete un suono tipo sega elettrica. Prendete il fucile a pompa e tenetevi vicino alla carne appesa finché non sentirete il rumore della sega diventare sempre più forte e la vedrete entrare.

Boss: Madam Chen è meno forte di quanto possiate pensare, ma non la sottovalutate. Eliminate le ragazze zombie e prendete le piccole **bambole di carta** che lasciano cadere. Le bamboline abbassano le difese di Chen: fate scorrere rapidamente il vostro inventario, selezionatele e utilizzatele su di lei, poi passate al fucile a pompa e sparatele qualche colpo. Ripetete la procedura finché non la fate fuori. Assisterete a una scena animata che concluderà il Disco 3.

DISCO 4

Hana: iniziate trovandovi su una struttura rocciosa circondata da una sorta di viscido muco nero - bleah! Osservate lo **schema di eruzione** e, quando pensate di averlo assimilato, scattate. La strada più sicura da percorrere è quella che parte dal lato **destra** dell'area in cui vi trovate. Saltate sulle **pietre** man mano che appaiono, non attendete troppo o rischiate che la pietra su cui vi trovate sparisca nuovamente. Tenete le pistole pronte e dirigetevi verso il **piccolo villaggio**. Verrete aggrediti da alcune creature spettrali, eliminatele e raccogliete i **caricatori di munizioni di carta**. Entrate nella capanna più a **destra** e salvate il gioco. Poi andate tutto a **sinistra** e vedrete un fulmine colpire un piccolo canile e appiccare un incendio. Dopodiché, tornate nel punto in cui avete salvato e prendete il sentiero di **destra** fino al ponte. Girate a **sinistra** e vedrete una bambina correre in una stanza. Potete entrare anche voi, anche se per ora non c'è motivo; si tratta di una **sala giochi** per bambini. Dirigetevi verso uno degli attrezzi che sembrano tubi conficcati nel terreno, vicino a un piccolo fuoco. Quando vi avvicinate vi verrà offerta l'opportunità di "utilizzare" qualcosa. Usando i proiettili di carta potrete trasformarli in munizioni vere. Fatto questo, tornate al **ponte** e seguite il sentiero che parte da lì. Incontrerete un grosso gruppo di creature spettrali, eliminatele tutte e raccogliete le munizioni e il **cancello di carta**. Tornate indietro fino al punto in cui il fulmine ha appiccato l'incendio e bruciate il cancello di carta. Questo farà bruciare il **cancello rosso** oltre il ponte. Recatevi lì, affrontando la massa di assassini cinesi che vi si pareranno davanti. Superate il cancello bruciato e raccogliete il **fucile di carta**. Vedrete Madam Chen appoggiata a una struttura a forma di albero. Non dovrete combatterla, ma parlate con lei. Vi darà una **bambola di carta**, prendetela. Tornate indietro fino alla sala giochi, trasformando proiettili e fucile di carta in oggetti reali lungo la strada. Dovrete affrontare altri assassini e creature spettrali. Date la bambola di carta alla piccola Hana e lei vi fornirà gli indizi per risolvere l'enigma della sala giochi. Per risolverlo dovrete far coincidere le età con le **tacche**, secondo le indicazioni che vi darà Hana alle varie età e le scritte sulle pareti. La giovane Hana vi dice: "Da bambini crescevamo come arbusti sotto la pioggia". Iniziando dal **quadrante 5**, muovete la **tacca 5** sotto il cinque e un **1** sotto il cinque. Ricordatevi di premere **X** per confermare. Fatto questo apparirà una Hana di 18 anni che vi dice: "Da giovani la nostra bellezza ha attratto il desiderio di molti uomini". Ora, concentratevi sul quadrante segnato come **"18"**, mettete **due tacche** lì, confermate e poi spostate lì sotto la **tacca 5** e confermate due volte. Adesso apparirà una Hana di mezza età, che vi dice: "Da adulte ci siamo sposate e abbiamo partorito molti bambini". Andate al quadrante marcato **"35"**, inserite **1** e poi piazzate la **tacca 5**. Infine, vi si presenterà davanti una Hana di 88 anni che vi dice: "Al momento di morire, il nostro corpo avvizzito si sbriciola in ossa e polvere". Dovrete inserire le **tacche 4, 4, 3** e poi un **2**. Tornate da Madam Chen e datele la **pergamena di pietra**. Combattetevi le creature spettrali, prendete il **ramo d'albero** che vi consegna Chen e portatelo dall'altra parte del villaggio, nel punto in cui avete bruciato il cancello di carta. Dategli fuoco; ora che avete acceso il ramo, ritornate al sentiero dove



fear effect

noterete una **torcia dorata**.

Accendetela con il vostro ramo incendiato, poi seguite il sentiero come per tornare alla sala giochi e accendete la torcia che si trova presso la capanna più a **destra** e quindi recatevi sotto il ponte, dove troverete una **terza torcia**. Ora tornate sul ponte e andate verso le **doppie**

porte grigie. Fate fuori gli assassini e uscite da lì. Troverete una **chiave del cancello di carta**. Tornate al fuoco e bruciatela, poi andate sulla cima della collina. Raggiungerete altri capanni: entrate nel **primo**, eliminate le creature spettrali e prendete **chiave** e

munizioni. Tornate alla sala giochi, superatela e vi troverete davanti a un **portone cinese**. Apritelo con la chiave e uscite.

Glas: salvate appena possibile e poi andate avanti. Appena arrivate a un bivio seguite la strada di **sinistra**, superate la porte con le scritte in cinese e fate fuori le creature spettrali che svolazzano nei dintorni. Continuate fino a quando la strada non finisce e raccogliete la **chiave della luna**. Tornate al bivio e utilizzate la chiave sul sentiero di **destra**. Incontrerete Deke, seguitelo. Troverete dei demoni volanti che dovete combattere; fatto questo, ritornate nel punto in cui avete incontrato Deke, abbattete altri demoni volanti e continuate **diritti**. Esaminare il **drago di fuoco**, avanzate e scendete utilizzando i rampicanti. Uccidete i cani demone, avanzate ed esaminate i **draghi della terra** e del **cielo**. In mezzo a questi due si trova la **chiave del sole**: prendetela. Tornate nel punto da cui siete venuti, la porta delle luna, e utilizzate la chiave del sole sull'altra porta (si trova al termine di una piccola rampa, vicino alla porta della luna). Troverete altri demoni volanti da affrontare, all'interno. Una volta uccisi, esaminate la **statua del drago**. Andate verso le statue dei **draghi della terra** e del **cielo** e risalite i rampicanti, superate le **rocce esplosive** mantenendovi sul lato **destra** del quadro, salvate e scendete lungo i rampicanti. Esaminate lo **specchio** e proseguite. Arriverete all'**enigma dei draghi**, non difficile: dovete camminare sulle **tavole** che rappresentano i draghi nell'ordine in cui li avete visti sullo specchio. L'ordine corretto è: **Montagna, Cielo, Acqua, Acqua, Terra, Acqua, Fuoco, Cielo e Terra**. Una volta memorizzato l'ordine, guardate i simboli sulle tavole e seguite quel percorso. Superato l'enigma, prendete la **spada di pietra** e tornate sui vostri passi fino al bivio all'inizio del livello. Utilizzate la spada di pietra sulla statua del drago che si trova lì in mezzo, salvate e proseguite.

Boss: sorpresa, sorpresa, dovete affrontare Deke. Dovete ammettere che non aveva una faccia raccomandabile. Non sarà un combattimento facile; fate attenzione alle pietre che Deke consuma con l'acqua, schivate e rotolate **da sinistra a destra**. Buona fortuna.

Hana: eliminate gli assassini, avanzate e parlate con l'altro fratello. Prendete l'altra metà del **salice** e, appena se ne va, raccogliete la **manovella**. Uscite, abbattete gli assassini, tornate alla sala giochi, superatela e incontrerete dei demoni volanti. Eliminateli e tornate al fuoco. Poco lontano da lì troverete un **pozzo**, dove dovete utilizzare la manovella.

Glas: in realtà non potrete fare assolutamente niente. Aspettate con pazienza che parta l'intermezzo.

Hana: proseguite lungo il sentiero, fino ad arrivare alla fine della strada. Esaminate la **mappa** e piazzate gli oggetti che avete con voi nei punti in cui li avete rinvenuti. Facile!

DISCO 2 (sì, DOVRETE REINSERIRE IL DISCO 2. CHE ASPETTATE?)

L'enigma che dovete risolvere non è difficile come sembra. Prendete la **bambola di carta** e piazzatela nella **fornace**. Appariranno un sacco di nemici che dovete sconfiggere. Ora girate intorno muovendovi sopra i **caratteri cinesi gialli lampeggianti**, e quando appare l'opzione "**utilizza**" selezionate la pergamena di pietra, l'occhio ecc. Procedete per eliminazione.

Fatto questo, assisterete a un intermezzo scioccante e vi verrà chiesto di scegliere se utilizzare Hana o Glas. Fatta la scelta, dovete affrontare un ultimo combattimento; a seconda che vinciati o meno assisterete a un differente finale. I finali possibili sono **cinque**: due positivi e due negativi che otterrete a seconda che vinciati o meno il combattimento finale utilizzando Glas o Hana dopo aver giocato a livello normale, e uno positivo che vede coinvolti entrambi i personaggi che potrete ottenere solo battendo il gioco a livello difficile.

Hana: dovete affrontare dei demoni che saltano per tutto il quadro. Lasciano cadere delle **munizioni di carta**, raccoglietele e mettetele nella torcia. State attenti a non farvi colpire dal **raggio blu**. Se riuscite, otterrete il finale positivo di Hana, altrimenti Hana non morirà, ma assisterete a un finale negativo.

Glas: vi troverete circondati da **demoni volanti**, con Wee Ming seduta nel mezzo. Abbattetene quanti più potete con le munizioni che avete a disposizione e poi occupatevi di Wee Ming. Di sicuro finirete le pallottole quando ci saranno ancora nemici in giro. Raccogliete le munizioni che lasciano cadere e utilizzatele con le torce per trasformarle in munizioni reali. Dovrete essere veloci, però. Anche qui, se vincete il combattimento assisterete al finale positivo di Glas, altrimenti il nostro eroe non morirà, ma vedremo il finale negativo.

Lascio a voi la sorpresa di vedere il **quinto finale**. Per ottenerlo dovete finire il gioco a livello difficile. Gli enigmi e la disposizione degli oggetti rimangono uguali, solo i nemici sono più tosti. In bocca al lupo!



UNO CONTRO TUTTI!

GUIDA 100% INDIPENDENTE
PLAYSTATION
LA GUIDA DEI MIGLIORI
GIOCHI DI CALCIO SU PSX
160 PAGINE
L. 7.900

CALCIO

PLAYSTATION

FIFA
2000

THIS IS
FOOTBALL
WINNING
ELEVEN IV

Le tattiche
I moduli
I segreti
I codici
Le squadre
L'editing dei giocatori

TEMP@LIBRO

La guida ai migliori giochi di calcio su PSX



FIFA 2000



**THIS IS
FOOTBALL**



**WINNING
ELEVEN IV**

- I MODULI

- I SEGRETI

- I CODICI

- LE TATTICHE VINCENTI

- LE FORMAZIONI

- L'EDITING DEI GIOCATORI

**160 PAGINE
L. 7.900**

IN EDICOLA E LIBRERIA

DI ANDREA NICOSIA

Tony Hawk's Skateboarding

Non è una vera e propria soluzione. Ma una guida allo 'sfruttamento' di ogni singola potenzialità dell'unico Planet Game dedicato allo skateboarding. Livello per livello, oggetto per oggetto, un divertente 'step by step' all'ultimo salto.

LIVELLO 1

(Locazione: Warehouse - Ubicazione: Woodland Hills)

NASTRO 1- FRACASSA CINQUE CASSE

Cassa 1 - Girate la tavola a **destra** appena il livello comincia. Dovrete fracassarla rapidamente prima di andare giù per le rampe verso il magazzino principale.

Cassa 2 - Andate giù per la rampa di **sinistra** e schizzate oltre la sbarra, poi fate un **ollie** sopra la piccola sporgenza usando la rampa per arrivare alle casse più avanti.

Cassa 3 - Pattinate nel tubo e state aderenti al muro, uscite e dirigetevi verso il muro in fondo. Quando verrete giù, atterrerete sulla cassa.

Cassa 4 - Pattinate in giro e fate un **ollie** sopra la piccola sporgenza vicina alla rampa per trovare un'altra cassa da fracassare.

Cassa 5 - Colpite la rampa nell'angolo **sinistro** più lontano del livello, girate intorno e correte verso la rampa avanti a voi. **Ollie** in alto e girate leggermente a **destra** per trovare l'ultima cassa.

NASTRO 2- RACCOGLIERE 'SKATE'

S - Superate l'apertura tra le rampe per raccogliere la S che si trova lì sopra.

K - Correte sulla rampa ed eseguite un **ollie** sopra la Cassa 2; la lettera si trova in alto sopra la rampa.

A - Si trova in vista sopra una piccola struttura, giusto dietro al tubo.

T - Dovete ottenere una buona velocità e superare il tubo, perché la T è proprio lì sopra.

E - **Ollie** sopra la rampa nell'angolo avanti a **sinistra** vicino alla Cassa 5 e vedrete la E di fronte a voi.

NASTRO 3- NASTRO SEGRETO

Dalla stanza iniziale pattinate giù per la rampa di **destra**, correte lungo il lato del tubo e dirigetevi verso la rampa dietro a lui.

Eseguite un **ollie** sopra la rampa per ottenere una buona accelerazione, giratevi e tornate verso il tubo. Andate verso il passaggio sovrelevato e lanciatevi dal tubo attraverso la vetrata per ottenere il nastro, che è nascosto proprio lì dietro.

NASTRO 4/ 5- HI-SCORE/ PRO-SCORE

Una volta che vi sarete impadroniti delle meccaniche del gioco e fatto un po' di pratica con i tricks del vostro personaggio, ottenere l'hi-score base è facile: concentratevi sul tubo ed eseguite una varietà di trucchi per passare i 5000 punti rapidamente.

Ottenere il Pro-Score è un po' più difficile, ma non impossibile; impegnatevi in **Over The Pipe** o **Transitional Grind** e aggiungete molte rotazioni a quei tricks per aumentare il punteggio.

LIVELLO 1 - GAP BONUS

'BIG RAIL' - Percorrete per tutta la lunghezza la sbarra lunga in centro della stanza e saltate via alla fine.

'OVER THE PIPE' - Prendete quanta più velocità potete ed esibitevi in un super salto che superi tutta la lunghezza del tubo in un colpo solo.

'SECRET ROOM' - Preparate un 'Over The Pipe' ma dirigetevi verso il punto in cui era nascosto il nastro e superate il tubo e il passaggio segreto senza toccare il pavimento.

'KICKER GAP'

Superate lo spazio tra le due rampe piccole della zona di **sinistra**.

'TRANSFER' - Saltate fuori dal tubo e giù sul pavimento o superate la rampa dove si trova la cassa 2 in un solo passaggio.

'TRANSITIONAL GRIND' - Prendete velocità nel tubo e saltate fuori verso le rampe iniziali. Fate un grind sul bordo della rampa.

LIVELLO 2

(Locazione: Scuola - Ubicazione: Miami)

NASTRO 1- GRIND SU CINQUE TAVOLE

Tavola 1 - Appena scendete dalla rampa iniziale, giratevi e vedrete la tavola nel cortile davanti a voi.

Tavola 2 - Seguite il sentiero che porta alla zona della piscina e girate immediatamente a **destra** dopo la rampa sul fondo. La prossima tavola è nell'angolo.

Tavola 3 - Seguite il muro sulla **destra** e andate giù lungo la sezione di tubi verso il terreno di gioco principale. C'è una tavola sul lato **sinistro** subito dopo il tubo.

Tavola 4 - Una volta colpita la Tavola 3, girate stretto a **destra** verso l'angolo opposto del terreno di gioco per beccare la penultima tavola.

Tavola 5 - Pattinando attraverso la fossa troverete l'ultima tavola sull'altro lato del terreno di gioco, vicino alla partenza.

NASTRO 2- RACCOGLIERE 'SKATE'

S - Una volta scesi dalla rampa iniziale, girate a **sinistra** e scendete giù dalla ringhiera tenendovi vicini ai gradini. Raccoglierete la S lungo il percorso.

K - Arrivati in fondo, girate leggermente a **sinistra** verso le rampe, saltate sopra l'apertura per prendere la K che si trova lì sopra.

A - Via verso **destra**, guardate il muro con i graffiti di fronte a voi. Seguite il cartello con il segnale di pericolo che si trova lì davanti e vedrete la A sulla **sinistra**.

T - Girate di nuovo a **sinistra** e scendete giù per il

tubo verso l'area della piscina. Usate un **ollie** o due e otterrete l'altezza necessaria per salire sulla sinistra e prendere la T.

E - Ancora a **sinistra** non appena entrate nell'area della piscina e scendete sulla ringhiera tra le due piscine per ottenere l'ultima lettera.

NASTRO 3 - NASTRO SEGRETO

Un nastro facile da trovare. Girate a **sinistra** sul fondo del pendio iniziale e usate la rampa ripida per salire sul tetto della palestra. Dirigetevi verso il blocco a **sinistra** del lucernario aperto e usate le rampe lì vicino per saltarci sopra. Ora scendete giù lungo l'asse sulla **sinistra**, pattinate per tutta la lunghezza dello scivolo di metallo, eseguite un **ollie** alla fine e afferrate il Nastro nascosto!

NASTRO 4/5 - HI-SCORE/ PRO-SCORE

Assicuratevi di atterrare con un buon trick dallo scivolo iniziale. Giratevi immediatamente e scendete la rampa verso l'area delle piscine. State vicino alla piscina più grande e scatenatevi nei vostri trucchi migliori. Aggiungete piroette ovunque per far schizzare in alto il

punteggio. Cercate di non cadere, però. Anche se avete un leggero margine d'errore, non potrete permettervi più di due cadute, altrimenti dimenticatevi il Pro-Score.

LIVELLO 2 - GAP BONUS

'GIMME GAP' - Saltate via alla fine dello scivolo iniziale e atterrate con un grind sul piano lì sotto per avere il bonus.

'HANDICAP RAMP RAIL' - Eseguite un grind per tutta la lunghezza della sbarra dove si trovava la S e saltate via alla fine.

'PLANTER GAP' - **Ollie** sopra un piano e saltate sopra un altro piano.

'DUMPSTER RAIL GAP' - **Grind** lungo la sbarra che porta ai bidoni della spazzatura, **ollie** verso la sbarra sull'altro lato e **grind** anche lungo quest'altra.

'DITCH SLAP' - Superate l'ampiezza della fossa nel terreno di gioco principale con un salto usando le rampe piccole su uno dei lati.

'KICKER GAP' - Saltate lo spazio tra le rampe nel terreno di gioco principale.

'OVER A FOOTBRIDGE' - Usate la rampa al termine della fossa per ottenere velocità, giratevi e scendete nella fossa, usando lo scivolo per superare il ponte con un salto solo.

'PLAYGROUND RAIL' - Potete fare un grind sopra il muro con i graffiti nel terreno di gioco principale, usando le scatole inclinate a una delle estremità e usando un **ollie** per arrivare in cima.

'ROOF 2 ROOF' - Usate le rampe sulla cima della palestra per saltare con un **ollie** sulla cima del tetto dell'edificio di fronte.

LIVELLO 3

(Locazione: Centro commerciale - Ubicazione: New York)

NASTRO 1 - FRACASSA CINQUE CARTELLI

Cartello 1 - Arrivate in fondo al parcheggio e passate attraverso il vetro nel centro commerciale, salite su per la scala mobile e troverete il primo Cartello in cima.

Cartello 2 - Cercate di prendere la strada per il doppio salto **'Fountain Gap'**; passerete dritti attraverso il secondo Cartello. Altrimenti, salite la seconda scala mobile e girate intorno per trovarlo.

Cartello 3 - Scendete al piano in cui si trova lo stagno e tenetevi sul lato **sinistro** dove troverete il prossimo Cartello proprio davanti a una pizzeria.

Cartello 4 - Saltate giù dalla prossima scala mobile e superate la rampa piccola vicino l'angolo. Ora eseguite un **ollie** sulla sporgenza corta avanti a voi e precipitate sul cartello.

Cartello 5 - L'ultimo cartello si trova nella zona esterna. Pattinate dritto tra gli alberi e sopra lo stagno per ottenere il nastro.

NASTRO 2 - RACCOGLIERE 'SKATE'

S - Pattinate giù per la rampa verso l'area principale e andate giù per l'ultima ringhiera sulla **sinistra** con un grind per ottenere la lettera prima di saltare attraverso il vetro.

K - Ignorate la scala mobile e andate a **destra**. La K si trova sull'orlo dei cespugli vicino all'uscita antincendio.

A - Scendete giù al livello più basso vicino agli ascensori e percorrete con un grind la sbarra di **sinistra** sopra lo stagno. Raccoglierete la A lungo la via.

T - Saltate giù dalla terza scala mobile e girate a **sinistra**, saltate sopra la sporgenza dove si trova il quarto cartello e percorrete con un grind la sbarra più bassa per prendere la T.

E - Ora di corsa attraverso la sezione aperta e superate la rampa sopra il piccolo stagno, eseguite un **ollie** per saltare più alto e completare la collezione di lettere.

NASTRO 3 - NASTRO SEGRETO

Questo nastro può richiedere alcuni tentativi per essere preso, ma farcela è una vera soddisfazione! Ignorate il 'Fountain Gap' e rimanete sul pavimento, pattinate verso **destra** e dirigetevi verso la sporgenza avanti a voi. Correte giù per il percorso di **destra** dopo la fontana e usate la rampa piccola per saltare sopra la macchina, risalite la prossima rampa con un enorme **ollie** e saltate leggermente verso **sinistra**. Mentre scendete eseguite un grind, atterrate sulle ringhiere in alto sopra lo stagno e otterrete il



nastro. Dovrete mantenervi in equilibrio per tutto il tempo e saltare via alla fine senza cadere.

NASTRO 4/5 - HI-SCORE/ PRO-SCORE

Percorrete il centro commerciale mentre eseguite i vostri trucchi migliori, infarciti con quante più piroette potete, poi lanciatevi sulle combinazioni di salti **'Fountain Gap'** / **'Flying Leap'**. Quando avete finito qui, andate nell'area dell'ascensore e usate le rampe, concentrandovi sui vostri tricks più pregiati. Non preoccupatevi di nient'altro, limitatevi ai vostri trucchi speciali per raggiungere i punteggi più elevati.

LIVELLO 3 - GAP BONUS

'FOUNTAIN GAP' - Risalite la prima scala mobile e saltate sopra la flagtop dietro al cartello. **Ollie** sopra il piccolo gap e di corsa giù per lo stretto pendio, eseguendo un altro ollie e atterrando nella piccola apertura nella struttura della fontana.

'FOUNTAIN GAP' - Una volta all'interno della fontana, saltate fuori dall'altro lato e atterrate sulla strana scultura per ottenere un altro bonus.

'PLANTER GAP' - **Ollie** sopra il piccolo blocco di panchine sotto la prima scala mobile e saltate sopra i gap tra questi.

'THE FLYING LEAP' - Dopo aver completato i salti **'FOUNTAIN GAP'** e aver raggiunto il piano più alto (oppure arrivateci prendendo la seconda scala mobile), andate a tutta birra verso la barriera avanti a voi ed eseguite un **ollie** sopra quest'ultima, volandoci sopra e atterrando al piano di sotto.

'COFFEE GRIND' - Eseguite un grind lungo tutta la sbarra massiccia che passa accanto alla fontana all'esterno del negozio di caffè.

'GOING UP GAP' / 'GOING DOWN GAP' - Entrate nell'area dell'ascensore e correte sulle rampe accanto a uno o all'altro ascensore, usandole per saltare sopra l'apertura, e atterrate sulla rampa opposta. La rampa **sinistra** dà il bonus 'Up', quella di **destra** il bonus 'Down'.

'OVER A 16 STAIR SET' - Pattinate a **sinistra** della

seconda scala mobile ed eseguite un bell'ollie sopra la scalinata. Dovrete superarla tutta in un colpo solo per avere il bonus.

LIVELLO 4

(Localione: Windy City Slam - Ubicazione: Chicago, Skatepark Municipale)

Potrebbero volerci alcuni giri all'inizio, ma questo è il luogo ideale per perfezionare i vostri tricks speciali e le combo preferite, vincendo una medaglia d'oro allo stesso tempo. Per essere certi di vincere il torneo, concentratevi sul tubo principale che si trova nel fondo del livello per eseguire delle mosse spettacolari e fare un sacco di punti. La medaglia d'oro è riservata ai grandi che riescono a ottenere più di 10.000 punti facendo meno errori possibili. C'è più margine d'errore qui che nei tornei successivi, ma in realtà non potete realmente permettervi di cadere più di due volte se volete vincere senza problemi.

LIVELLO 4 - GAP BONUS

'OVER THE BOX' - Superate la cassa inclinata a sinistra della sbarra giusto fuori del tubo.

'OVER THE RAFTERS' - Un salto complicato. Prendete velocità ed entrate nel tubo usando la rampa esterna, saltando in alto con un ollie per superare le travi di metallo là sopra.

'POOL HIP' - Scendete nella piscina grigia sulla destra e accelerate un po' prima di lanciarsi in un ollie e saltare più in alto possibile, raggiungendo il piccolo affioramento di cemento con sopra il pilastro di metallo.

'WALL GAP' - Usate il vicino pendio per saltare oltre la sezione più alta della sbarra che si trova proprio di fronte a dove comincia il livello.

LIVELLO 5

(Localione: Downtown - Ubicazione: Minneapolis)

NASTRO 1- FRACASSA CINQUE CARTELLI 'NO SKATING'

Cartello 1 - Correte fuori dal vicolo iniziale e girate a sinistra leggermente nell'area della fontana, buttando giù il cartello come entrate.

Cartello 2 - Girate a destra nell'area della fontana e uscite sulla rampa sull'altro lato, buttando giù un altro cartello mentre passate.

Cartello 3 - Immediatamente fuori dell'area della fontana, prendete la rampa di fronte a voi e portatevi sulla cima del blocco triangolare per trovare il prossimo cartello.

Cartello 4 - Scendete giù e continuate lungo la strada; c'è un altro cartello sulla destra un po' più lontano. Questo cartello può essere fracassato anche girando attorno alla partenza e saltando sul livello superiore usando la piccola rampa.

Cartello 5 - Girate a sinistra alla rampa grande nell'angolo e dirigetevi verso l'edificio con le grandi vetrate, all'esterno del quale troverete l'ultimo cartello.

NASTRO 2- RACCOLIERE 'SKATE'

S - Prendete la kickers ramp che si trova davanti al punto di partenza e mirate leggermente a destra, verso la sporgenza sul lato. Da qui, saltate via ed esibitevi in un grind sulla sbarra sul muro prima di saltare nuovamente e raccogliere la lettera.

K - Voltate a sinistra e dirigetevi verso l'area della fontana. Mantenete un'alta velocità e prendete il pendio alla base della fontana, lanciatevi in alto con un ollie e raccogliete la K.



A - Lasciate l'area della fontana dalla strada da cui siete arrivati e andate dritti verso il pendio sulla sinistra. Pattinate oltre l'edificio con la vetrata ed eseguite un ollie sulla rampa del muro di sinistra per prendere la A sul muro.

T - Usate una delle truck ramp o la rampa sulla destra per entrare nel tunnel sopra di voi che porta sul tetto. La T è all'interno del tunnel.

E - Tornate sulla strada e pattinate via dall'edificio. Prendete la prima rampa sulla destra e fate un ollie, poi andate in grind lungo la sbarra alta per la lettera finale.

NASTRO 3- NASTRO SEGRETO

Girate intorno alla partenza e usate la kicker ramp per arrivare al livello stradale più in alto. Girate a sinistra e prendete la rampa dietro l'autocarro, volando nel passaggio lì sopra. Seguite il tunnel sul tetto. Girate leggermente a sinistra e pattinate sopra la mini-rampa nell'area della rampa del tetto. Prendete velocità sul lato destro e poi correte a tutta velocità verso l'apertura dietro di voi. Volete sul tetto opposto e raccoglierete il nastro sospeso a mezz'aria... se avrete abbastanza spinta.

NASTRO 4/ 5- HI-SCORE/ PRO-SCORE

Visto che ci sono pochi punti dove potersi concentrare realmente sui tricks qui, potreste avere delle difficoltà.

Il luogo migliore è evidentemente la piscina sulla cima dell'edificio dove si trovava il nastro nascosto, ma tempo che arrivate fin là avrete perso metà del tempo a vostra disposizione per eseguire gli esercizi. Invece, cercate di usare le rampe sui muri ai lati delle strade per performare le vostre mosse migliori, ma fate attenzione: venire travolti da un taxi non farà bene al vostro punteggio!

LIVELLO 5 - GAP BONUS

'CAR PLANT' - Eseguite un ollie sopra uno dei taxi che passano mentre pattinate intorno al livello.

'CAR OLLIE' - Ollie sopra una delle macchine parcheggiate che incontrate lungo il livello.

'KICKER GAP' - Superate una delle due kicker ramp che si trovano di fronte a voi alla partenza e atterrate senza problemi.

'KICKER 2 STREET' - Giratevi alla partenza e correte in avanti, usando una delle kicker ramp per lanciarsi in un ollie e atterrare sul livello stradale superiore.

'CHEESEY DECK GAP' - Usate la rampa vicino a voi per ottenere velocità, poi saltate l'angolo del blocco triangolare col cartello 'No Skating' in cima.

'BS GAP' - Saltate sopra uno degli autobus fermi nel livello senza rompere il vetro.

'T2T GAP' - Salite sulla rampa che porta dietro all'autocarro nell'angolo più distante a sinistra del livello e saltate attraverso il vetro nel tunnel.

'SECRET TUNNEL ENTRANCE' - Usate la rampa alla sinistra della rampa dell'autocarro-rampa per ottenere velocità, poi girate intorno e prendete la rampa dietro a di voi per volare attraverso il vetro nel tunnel sopra di voi.

'ROOF 2 ROOF' - Entrate nell'area della rampa del tetto usando il tunnel in alto e prendete velocità sul lato destro prima di lanciarsi sulla rampa di sinistra e sopra alla piscina del tetto opposto.

LIVELLO 6

(Localione: Downhill Jam - Ubicazione: Phoenix)

NASTRO 1- APRI CINQUE VALVOLE

Valvola 1 - Pattinate giù dalla partenza e performate un ollie sulla prima rampa a destra. Fate un grind come atterrate sulla doppia sbarra e aprite la prima valvola.

Valvola 2 - Rapidamente, scendete giù e girate a sinistra, ignorate la prima rampa. Dirigetevi invece sulla seconda e colpite la valvola mentre saltate con un ollie sulla sbarra avanti a voi.

Valvola 3 - Continuate stando accanto al muro di sinistra e uscite fuori dal tubo per raggiungere una sbarra sopra di voi. Percorretela con un grind per arrivare alla terza valvola.

Valvola 4 - Scendete nel tubo e pattinate giù a tutta velocità, oltre il primo pilastro di pietra. Arrivati a metà tornate indietro e risalite la rampa davanti a voi con un ollie per atterrare sulla cima del pilastro e colpire la quarta valvola.

Valvola 5 - Continuate fino al fondo del percorso e prendete la strada di sinistra verso la rampa giusto per la piscina poco profonda. Tenetevi sulla destra e saltate rapidamente per arrivare all'ultima valvola prima di giungere alla fine.

NASTRO 2- RACCOLIERE 'SKATE'

S - Ignorate tutti gli altri ostacoli alla partenza e correte sul lato sinistro della rampa a freccia, poi eseguite un ollie per prendere la S su quel lato.

K - Continuate a seguire il percorso oltre la grande arcata di pietra e girate immediatamente a destra: vedrete un'altra rampa. Usatela e lanciatevi in un grind lungo la doppia sbarra per arrivare alla K.

A - Scendete giù nel tubo e fate avanti e indietro per prendere velocità. Saltateci sopra sul lato di destra, poi pattinate fino alla cima e usate la mini-rampa per ottenere la A. Occhio a non cadere in acqua!

T - Pattinate lungo la pista e girate intorno al pilastro di pietra con in cima la valvola 4, ritornate nel centro sull'altro lato e prendete la piccola rampa che si trova là. Volete in alto e afferrerete la T.

E - Questa è la più difficile da ottenere. Usate le rampe presso i muri giusto oltre la piscina poco profonda per ottenere un po' di altitudine, poi un ollie sulla destra. Grindate rapidamente e atterrerete su una sbarra in alto. La E si trova a metà di questa, attenti a non cadere!

NASTRO 3- NASTRO SEGRETO

Questo è probabilmente il nastro più difficile da prendere al primo tentativo, perché è veramente

lontano. Seguite il percorso in fretta e usate la rampa sulla **sinistra** giusto fuori dal tubo per raggiungere la sbarra sopra di questo. Lanciatevi in un grind lungo questo, superando la terza valvola sull'altro lato, poi seguite la sporgenza e ancora in grind lungo la prossima sbarra sul lato opposto dell'uscita. Tenete la velocità alta e usate la rampa sul muro per superare il varco sopra la fognatura, poi lanciatevi verso la sporgenza rocciosa in avanti e superatela con un ollie. Pattinate a **destra** dall'altro lato dell'uscita e superate la prossima apertura della fognatura usando la rampa. Fatto questo, correte lungo la spianata di cemento e lanciatevi in un ollie alla fine, per atterrare sul pilastro di roccia e prendere il nastro che si trova in cima.

NASTRO 4/ 5- HI-SCORE/ PRO-SCORE

Questo è relativamente facile, considerando che c'è un grosso tubo proprio al centro del percorso! Partite con qualche buon trick, usando le rampe e le doppie sbarre per portare lo Special Meter al massimo, prima di dedicarvi al tubo. Qui date fondo alla vostra riserva di mosse, infarcendo tutto di spin per moltiplicare il punteggio di ogni acrobazia. Supererete l'HI-Score facilmente e, se riuscite a non cadere, anche il Pro, al termine dei due minuti.

LIVELLO 6 - GAP BONUS

'25FT' / '50FT' / '75FT' - Dopo aver colpito la Valvola 4, scendete giù per il pendio fino al tunnel che si trova là sotto. Qui, lanciatevi in un ollie non appena arrivate sulla rampa con la freccia gialla e inizierete a volare! Più andate lontano, maggiore sarà il bonus.

'NEVERSOFT ELEC CO GAP' - Saltate sulla sbarra che si trova al termine del rettilineo dove avete trovato la E e percorretela tutta. Saltate via alla fine per ottenere i punti.

LIVELLO 7

(Locazione: Burnside Asphalt Annihilation - Ubicazione: Portland)

In questo livello potete permettervi di cadere una, forse due volte, senza troppi problemi; l'importante è ottenere almeno 20.000 punti usando un po' di tricks e combo. La scelta migliore è concentrarsi sul tubo che trovate alla partenza per saltare e atterrare con un grind sulla trave di cemento in alto, saltando prima di venire sbalzati via. Con questa combo potete realizzare più di 10.000 punti in un colpo solo. Poi sfoderate i vostri trucchi e acrobazie migliori e attaccate il 'Bridge Gap' per fare abbastanza punti da meritarsi una bella medaglia d'oro.

LIVELLO 7 - GAP BONUS

'BRIDGE GRIND' - Usate una delle rampe vicine a voi per saltare fino alla trave di cemento e grindarla, saltate giù e collezionare un bel po' di punti.

'BRIDGE GAP' - Prendete quanta più velocità potete, correte sulla rampa a freccia e volate sopra la trave di cemento senza toccarla..

LIVELLO 8

(Locazione: Strade - Ubicazione: San Francisco)

NASTRO 1- SFONDA CINQUE AUTO DELLA POLIZIA

Auto 1 - Subito all'inizio,

girate verso **sinistra** e vedrete la prima auto proprio sotto di voi. Saltateci sopra ed eseguite un bel grind sul tetto per farla saltare.

Auto 2 - Seguite la strada intorno al fondo della rampa iniziale tenendovi sulla **sinistra** e pattinate oltre la fontana per trovare un'altra auto ferma sul bordo sinistro della strada.

Auto 3 - Superate i vari edifici e rampe a spirale e dirigetevi verso il luogo in cui è stato commesso un omicidio, vicino Chinatown; lì troverete auto pronte.

Auto 4 - Accanto all'auto numero 3, sulla scena del crimine di Chinatown.

Auto 5 - Tornate verso la rampa iniziale. Poco prima di arrivarci, passerete vicino a un bar; l'ultima macchina è parcheggiata lì davanti.

NASTRO 2- RACCOGLI 'SKATE'

Questa volta non dovrete prendere le lettere in ordine.

K - Arrampicatevi su per il pendio davanti alla partenza e seguite la passerella stretta giù fino in fondo. Giratevi rapidamente e fracassate il vetro per raccogliere la lettera nascosta lì dietro.

S - Scendete sulla strada là sotto e girate a **sinistra**, scendete dalla strada e correte sulla rampa con i graffiti avanti a voi. Troverete la S sulla cima del pendio.

E - Tornate sulla strada e continuate a seguirla finché non raggiungete l'edificio con due fontane piccole fuori. Salite sulla rampa dall'altra parte della strada per prendere velocità, giratevi e corretegli contro. Saltate con un ollie attraverso il vetro. Utilizzate la vasca per saltare più in alto che potete e prendere la lettera.

T - Continuate lungo la strada e usate il pendio vicino alla rampa a spirale per saltare con un ollie attraverso la finestra e nella stanza là sopra. Prendete la T e scendete con un grind lungo il corrimano per tornare sulla strada.

A - Infine, correte fino a Chinatown e saltate su una delle rampe per volare fino alla A sospesa fuori dal teatro.

NASTRO 3- NASTRO SEGRETO

Anche se prendere questo nastro non è particolarmente difficile, avrete comunque bisogno di buona mira e parecchia coordinazione. Correte fino alla piazza e giratevi in direzione della grande fontana. Saltateci su con un ollie e pattinateci sopra, saltando fino alla sporgenza sull'edificio avanti. Seguite la sporgenza e saltate un altro varco, poi arrampicatevi lungo il pendio fino alla cima della torre dove vi attende un lungo pianale di legno. Velocemente, correte lungo il pianale, eseguite un ollie alla fine e mirate al centro della pagoda avanti a voi, per prendere il nastro mentre cadete.

NASTRO 4/ 5- HI-SCORE/ PRO-SCORE

Il numero di punti di cui avrete bisogno è veramente impressionante, ma se vi applicate vedrete che non è impossibile da raggiungere. Iniziate con una combo veramente eccezionale, utilizzando la lunga sbarra che si trova davanti a voi. Qualsiasi acrobazia che vi compensi con almeno 13.000 punti va bene. Poi, lanciatevi verso l'"Hubba Gap" a **sinistra**, sotto l'arcata. Affrontate prima questo Gap Bonus e poi occupatevi del piccolo tubo dietro di lui. Usate i vostri trucchi migliori, senza risparmiarvi sugli spin, ma fate attenzione a non cadere, altrimenti potrete dimenticarvi i 50.000 punti necessari per il Pro-Score.

LIVELLO 8 - GAP BONUS

'HUBBA GAP' - Correte via dalla rampa iniziale e

girate a **sinistra**, passando sotto l'arcata e usando la rampa di **destra** per prendere velocità. Ora giratevi e usate la piccola kicker ramp per saltare il ponte di cemento senza colpirlo.

'FOUNTAIN GAP' - Pattinate oltre la piazza principale con la Pagoda alla vostra **destra** e giratevi in direzione della fontana. Saltateci sopra con un ollie e percorrete la lunghezza, prima di salire con un solo salto sulla sporgenza rialzata che si trova lì davanti.

'PAGODA GAP' - Seguite la sporgenza dopo il 'Fountain Gap' e continuate a girare all'esterno degli edifici finché non raggiungete il pianale su in cima. Percorretelo tutto e saltate via alla fine con un ollie, volando attraverso la pagoda di vetro.

'RAMP 2 RAMP' - Correte fino a Chinatown e superate le auto 3 e 4 della polizia. Salite sulle rampe che si trovano sotto la lettera A e continuate a saltare da una rampa all'altra finché non ottenete il bonus.

'STREET GAP' - Atterrate dopo il 'Ramp 2 Ramp' e curvate leggermente verso **destra**. Sfondate il vetro e atterrate sulla strada che si trova là sotto. Questa semplice mossa vi frutterà un bel po' di punti.

'PORCH GAP' - Dal punto del 'Ramp 2 Ramp', andate a **sinistra** e percorrete il vicolo con le lanterne, saltate il gap tra i gradoni e atterrate sull'asfalto più in basso.

'DOWN THE SPIRAL' - Saltate nell'edificio in cui si trovava la T, pattinate verso l'uscita ed eseguite un ollie, scendendo in grind lungo il corrimano della rampa e saltando una volta arrivati alla fine.

'CAR PLANT' - Saltate con un ollie sopra uno qualsiasi dei veicoli che incrociate mentre correte in giro per la città.

LIVELLO 9

(Locazione: Roswell Concrete Conspiracy - Ubicazione: New Messico)

Questa è una gara difficile da affrontare la prima volta, dato che dovrete superare i 30.000 punti senza fare nessun errore. Potete scatenarvi in un'orgia di grind, ollie e trucchi vari oppure concentrarvi sull'ampia rampa di metallo sulla **destra** del punto di partenza e fondere il joypad eseguendo le vostre acrobazie migliori. Infiocchettate tutto con rotazioni come se piovesse per far salire al massimo lo Special Meter. Cercate di non fare mosse troppo azzardate, però, altrimenti finirete a pattinare con il fondo dei pantaloni, dando un bel bacio d'addio all'ultima medaglia d'oro del gioco.

LIVELLO 9 GAP BONUS

'CHANNEL GAP' - Al termine del livello, salite sulla rampa marrone sulla **destra** e correte lungo la sporgenza di **sinistra**. Saltate il varco sopra le porte scorrevoli dell'hangar e atterrate sulla sporgenza dalla parte opposta.

'ET GRIND' - Entrate nella porta che si trova al termine del livello, sulla **destra**, e salite lungo il pendio fino ad arrivare a un nuovo set di porte. Saltate sul corrimano che si trova dietro di loro e percorretelo in grind, saltando i vari buchi che incontrate e scendendo alla fine.

'BHOUSE RAIL' - Girate sulla **sinistra** alla partenza e correte sulla sbarra che si trova sopra la rampa. Percorrete tutte e tre le sezioni in grind e riceverete il bonus.

E' stata dura, ma divertente; ora potrete fregiarvi del titolo di Maghi dello Sk8.

TITOLO ARTICOLO NUMERO PAG.

ARCADE

Aironauts	PP	14/Feb 00	66
Army Men	PP	8/Ago 99	57
Grand Theft Auto London	PP	7/Lug 99	52
Kingsley	PI	8/Ago 99	77
Kingsley	PP	13/Gen 00	62
Pong	PP	13/Gen 00	51
Rampage 2	PI	5/Mag 99	63
Rat Attack	PP	12/Dic 99	62
Running Wild	PP	3/Mar 99	26
Tank Racer	PI	3/Mar 99	62
Tank Racer	PP	6/Giu 99	42
The adventure of Little Ralph	IM	11/Nov 99	64
Toy Story 2	PP	3 Mar 00	67

Trap Runner	PP	9/Sett 99	36
-------------	----	-----------	----

AVVENTURA

Dino Crisis	PI	9/Sett 99	72
Discworld Noir	PG	14/Feb 00	26
Fear Effect	PG	3 Mar 00	12
Guardian of Darkness	PP	11/Nov 99	36
Hard Edge	PG	6/Giu 99	30
Hard Edge	AS	9/Sett 99	84
Medievil	CL	11/Nov 99	54
Metal Gear Solid	PI	1/Gen 99	69
Metal Gear Solid	PS	3/Mar 99	43
Metal Gear Solid	PG	4/Apr 99	22
Metal Gear Solid Special Missions	PP	13/Gen 00	34
Mission: Impossible	PI	10/Ott 99	62
Mission: Impossible	PP	12/Dic 99	56
Ninja: Shadow of D.	PP	1/Gen 99	24
Overblood 2	PP	12/Dic 99	54
Parasite Eve	IM	6/Giu 99	62
Rainbow Six	PP	13/Gen 00	38
Resident Evil 2	CL	10/Ott 99	56
Resident Evil 3 Nemesis	IM	14/Feb 00	68
Resident Evil Nemesis	PG	3 Mar 00	26
Ronin Blade	PP	3 Mar 00	60
Shogun Assassin	IM	7/Lug 99	66
Spyro the Dragon	PP	1/Gen 99	16
Syphon Filter	IM	4/Apr 99	60
Syphon Filter	AS	5/Mag 99	80
Syphon Filter	PG	7/Lug 99	42
Shadow Man	PP	10/Ott 99	30
Silent Hill	IM	4/Apr 99	66
Silent Hill	AS	6/Giu 99	80
Silent Hill PAL	PG	10/Ott 99	24
Star Wars: La minaccia fantasma	PS	9/Sett99	10
Tenchu: Stealth Assassin	PP	1/Gen 99	28
Tomb Raider 3	PG	1/Gen 99	46
Tomb Raider 3	AS	2/Feb 99	84
Tomb Raider 3	AS	3/Mar 99	78
Tomb Raider: the Last Revelation	PI	11/Nov 99	72
Tomb Raider IV	PG	12/Dic 99	24
Wild Arms	PP	3/Mar 99	28
Xena: Warrior Princess	PP	14/Feb 00	61

AVVENTURA PUNTA E CLICCA

Atlantis	PP	3/Mar 99	57
Egypt 1156 A.C.	PP	3/Mar 99	56
X File	PP	8/Ago 99	36

AZIONE

Akuji the Heartless	PG	3/Mar 99	16
Ape Escape	PI	6/Giu 99	54
Ape Escape	PG	7/Lug 99	26
Asterix e Obelix contro Cesare	PP	3 Mar 00	70
Attack of Saucerman	PP	8/Ago 99	62
Die Hard 2	PI	3 Mar 00	74

TITOLO ARTICOLO NUMERO PAG.

Dino Crisis	PG	12/Dic 99	28
Fighting Force 2	PG	13/Gen 00	16
Legacy of Kain	PI	3/Mar 99	64
Legacy of Kain (update)	PI	6/Giu 99	58
Legacy of Kain: Soul Reaver	PG	7/Lug 99	30
Legacy of Kain: Soul Reaver	AS	10/Ott 99	74
Legacy of Kain: Soul Reaver	AS	11/Nov 99	82
Medievil 2	PI	3 Mar 00	78
Syphon Filter 2	PI	3 Mar 00	80
Tai Fu	PI	1/Gen 99	68
Tai Fu	PG	3/Mar 99	12
007 Tomorrow Never Dies	PI	6/Giu 99	60
007 Tomorrow Never Dies	PP	13/Gen 00	12

GIOCHI DI RUOLO

Blaze & Blade	PP	6/Giu 99	39
Dino Crisis	AS	14/Feb 00	80
Final Fantasy VIII	ART	2/Feb 99	64
Final Fantasy VII	CL	9/Sett 99	56
Final Fantasy VIII	PS	10/Ott 99	40
Final Fantasy VIII	AS	12/Dic 99	76
Final Fantasy VIII	AS	13/Gen 00	76
Grandstream Saga	PP	5/Mag 99	50
Guardian's Crusade	PP	5/Mag 99	52
Jade Cocoon:	PI	10/Ott 99	64
story of the Tamamayu	PI	10/Ott 99	64
Legend of Legaia	PI	4/Apr 99	49
Monkey Hero	PI	4/Apr 99	59
Shadow Madness	IM	8/Ago 99	68
Shadow Madness	PP	14/Feb 00	45
Star Ocean	PP	13/Gen 00	68
Xenogears	IM	6/Giu 99	66

PICCHIADURO

Bloodlines	PP	4/Apr 99	34
Bloody Roar 2	IM	5/Mag 99	72
Capcom Generations	PP	11/Nov 99	32
Ehrgeiz	IM	3/Mar 99	71
Evil Zone	PG	6/Giu 99	24
Evil Zone	AS	7/Lug 99	84
Darkstalkers 3	PP	5/Mag 99	46
Destrega	PP	6/Giu 99	46
Fatal Fury Wild Ambition	IM	9/Sett 99	64
Fighter Maker	IM	9/Sett 99	62
Kensei: Sacred Fist	IM	5/Mag 99	64
King of Fighters 98	IM	6/Giu 99	72
Legend	PI	2/Feb 99	70
Marvel Super Heroes	PP	6/Giu 99	40
v/s Street Fighter	PP	6/Giu 99	40
Marvel vs. Capcom:	PP	14/Feb 00	51
Clash of Super Heroes	PP	2/Feb 99	25
Rival Schools	PP	11/Nov 99	58
Rival School 2	IM	11/Nov 99	58
Shaolin	PP	3 Mar 00	68
Soul Blade	CL	3/Mar 99	68
Street Fighter Alpha 3	IM	4/Apr 99	72
Tekken 3	AS	1/Gen 99	84
Toshinden Subaru	IM	13/Gen 00	69
Warpath Jurassic Park	PP	14/Feb 00	54
WCW/NWO Thunder	PP	3/Mar 99	36
Wu Tang: Taste the Pain	PG	12/Dic 99	18

PLATFORM

A Bug's Life	PP	3/Mar 99	30
Bugs Bunny L.I.T.	PI	6/Giu 99	61
Bugs Bunny	PP	7/Lug 99	38
Buster and the Beanstalk	PP	10/Ott 99	54
Crash Bandicoot W.	PG	2/Feb 99	30
Crash Bandicoot W.	PI	1/Gen 99	67
Crash Bandicoot 2	CL	5/Mag 99	74
Croc 2	PI	4/Apr 99	56
Croc 2	PG	8/Ago 99	22
Gex: Deep Cover Gecko	PP	4/Apr 99	42
Guardian's Crusade	PI	4/Apr 99	51
Hugo	PP	2/Feb 99	62
I puffy	PP	13/Gen 00	42
Oddworld: Abe's Ex.	PG	2/Feb 99	14
Pacman World	PP	13/Gen 00	52
Pandemonium 2	CL	2/Feb 99	74
Rugrats	PP	3/Mar 99	60

TITOLO ARTICOLO NUMERO PAG.

Spyro 2:	PG	12/Dic 99	34
Gateway to Glimmer	PG	8/Ago 99	30
Tarzan	PP	1/Gen 99	22
Wild 9	PP	8/Ago 99	75
40 Winks	PI	8/Ago 99	75

PUZZLE

Bust - a - Move 99	IM	7/Lug 99	73
Devil Dice	PP	3/Mar 99	61
Kurushi Final	PP	9/Sett 99	41
Live Wire!	PP	6/Giu 99	37
Next Tetris	PP	14/Feb 00	59
Puchi Carat	PP	3 Mar 00	69
Yoyo's Puzzle Park	PP	6/Giu 99	38

RACING

Action Man	PP	14/Feb 00	58
Bombberman Race	PP	13/Gen 00	65
C3 Racing	PS	2/Feb 99	42
Carnageddon 2	ART	2/Feb 99	66
Carnageddon 2	PI	4/Apr 99	54
Carnageddon 2	PS	5/Mag 99	10
Carnageddon	PP	12/Dic 99	58
Championship Motocross	PI	11/Nov 99	66
Chocobo Racing	IM	9/Sett 99	60
Colin McRae Rally	CL	8/Ago 99	64
Colin McRae 2	PI	3 Mar 00	76
Crash Team Racing	PI	10/Ott 99	66
Crash Team Racing	PG	12/Dic 99	38
Demolition Racer	PP	13/Gen 00	54
Driver	PI	5/Mag 99	56
Driver	PG	7/Lug 99	20
Formula 1 '98	PP	1/Gen 99	52
Formula One '99	PS	8/Ago 99	14
Formula One '99	PI	10/Ott 99	68
Formula One '99	PG	12/Dic 99	12
F1 World GP	PP	14/Feb 00	30
Gran Turismo 2	PI	6/Giu 99	56
Gran Turismo	CL	7/Lug 99	62
GTA 2	PG	13/Gen 00	30
GT 2	PG	14/Feb 00	12
Gran Turismo 2	PS	3 Mar 00	39
Honda Castrol	PP	5/Mag 99	44
Hot Wheels	PP	12/Dic 99	63
Turbo Racing	PG	13/Gen 00	26
Killer Loop	PI	11/Nov 99	68
Le Mans 24 Hours	PI	3/Mar 99	65
Monaco GP 2	PG	4/Apr 99	16
Moto Racer 2	PS	2/Feb 99	51
Nascar 99	PS	2/Feb 99	45
Nascar 2000	PP	14/Feb 00	46
Need for Speed 4	PG	5/Mag 99	36
Need for Speed:	AS	7/Lug 99	80
Road Challenge	IM	8/Ago 99	72
Racing Lagoon	PP	3/Mar 99	20
Rally Cross 2	PI	9/Sett 99	68
Re-Volt	PG	10/Ott 99	20
Re-Volt	PS	2/Feb 99	54
Ridge Racer Type 4	PG	5/Mag 99	28
Ridge Racer 4	CL	3 Mar 00	72
Road Challenge	AS	7/Lug 99	80
Roadsters	PP	14/Feb 00	62
Rollcage	PG	2/Feb 99	26
Rollcage	PG	3 Mar 00	18
SCARS	PS	2/Feb 99	52
Sled Storm	PP	11/Nov 99	28
Speed Freaks	PI	5/Mag 99	61
Speed Freaks	PP	9/Sett 99	38
Sports Car GT	PP	5/Mag 99	34
Test Drive 4x4	PS	2/Feb 99	46
Test Drive 5	PS	2/Feb 99	53
The Dukes of Hazzard	IM	14/Feb 00	73
Toca 2	PP	1/Gen 99	58
Toca 2	PS	2/Feb 99	36
360°	PP	8/Ago 99	60
24 Ore di Le Mans	PG	14/Feb 00	22
V Rally 2	PI	4/Apr 99	50
V Rally 2	PI	6/Giu 99	48
V Rally 2	PG	7/Lug 99	34

TITOLO	ARTICOLO	NUMERO	PAG.
Wipeout 2097	CL	1/Gen 99	72
Wip3out	PS	8/Ago 99	17
Wip3out	PG	9/Sett 99	16
Wip3out	PS	10/Ott 99	36

SIMULAZIONE SPORTIVA

Actua Soccer 3	PS	1/Gen 99	41
Adidas Power Soccer	PS	1/Gen 99	44
Alexis Lalas			
International Soccer	IM	7/Lug 99	69
All Star Tennis 99	PP	1/Gen 99	56
Anna Kournikova's			
Smash Court Tennis	PI	5/Mag 99	58
Anna Kournikova's			
Smash Court Tennis	PP	6/Giu 99	44
Big Air	PP	5/Mag 99	22
Bomba 98	PS	1/Gen 99	45
Brunswick Circuit Pro B.	PP	2/Feb 99	61
Calchetto - Puma			
Street Soccer	PP	5/Mag 99	48
Cool Boarders 3	PP	1/Gen 99	18
Cool Boarders 4	PI	12/Dic 99	71
Cool Boarders 4	PG	3 Mar 00	22
Cyber Tiger	PP	3 Mar 00	66
Downhill Mountain			
Biking	PP	13/Gen 00	44
Everybody's Golf 2	IM	14/Feb 00	72
FA Manager	PP	8/Ago 99	38
FA Premier League			
Football Manager 2000	PP	14/Feb 00	42
FA Premier League Stars	PP	11/Nov 99	24
Fifa 99	PS	1/Gen 99	34
Fifa 99	AS	3/Mar 99	74
Fifa Road to W. Cup 98	PS	1/Gen 99	44
FIFA 2000	PG	11/Nov 99	46
International Track			
& Field	PP	3 Mar 00	62
ISS Pro 98	PS	1/Gen 99	40
Knockout Kings 99	PP	2/Feb 99	12
Knock Out Kings 2000	PP	14 /Feb 00	36
Libero Grande	PS	1/Gen 99	43
LMA Manager	PI	12/Dic 99	70
Madden 2000	PP	11/Nov 99	30
Michael Owen's WLS 99	PS	1/Gen 99	42
MTV Sports	PP	13/Gen 00	60
NBA Basketball 2000	PP	12/Dic 99	60
NBA Live 99	PP	1/Gen 99	30
NBA Live 2000	PP	14/Feb 00	52
NBA Pro '99	PI	7/Lug 99	54
NBA Pro 99	PP	14/Feb 00	34
NBA Showtime	PP	14/Feb 00	44
NFL Blitz	PP	13/Gen 00	63
NHL Championship 2000	PP	13/Gen 00	64
NHL Face Off 99	PP	3/Mar 99	59
NHL FaceOff 2000	PP	14/Feb 00	67
No Fear: Downhill			
Mountain Biking	PI	5/Mag 99	54
Player Manager 99	PP	9/Sett 99	30
Premier Manager 99	PP	3/Mar 99	38
Prince Naseem Boxing	PI	5/Mag 99	59
Pro 18 World Golf Tour	PI	2/Feb 99	72
Pro Boarder	PP	4/Apr 99	38
Ready 2 Rumble	PP	11/Nov 99	26
Rushdown	PP	1/Gen 99	59
Sensible Soccer	PP	3/Mar 99	39
Street Skater	PP	5/Mag 99	42
Supercross 2000	PP	14/Feb 00	57
This Is Football	PS	8/Ago 99	20
This Is Football	PG	11/Nov 99	18
Thrasher:			
skate and destroy	PP	14/Feb 00	32
Tiger Woods 99	PP	5/Mag 99	51
Tony Hawk			
Skateboarding	PG	12/Dic 99	42
Trick'n Snowboarding	PI	11/Nov 99	67
Uefa Champions League	PP	5/Mag 99	40
UEFA Striker	PI	10/Ott 99	60
UEFA Striker	PG	13/Gen 00	20
Winning Eleven 4	IM	11/Nov 99	60
V Ball	PP	8/Ago 99	40

TITOLO	ARTICOLO	NUMERO	PAG.
Victory Boxing 2	PP	2/Feb 99	12
Viva Football	PP	4/Apr 99	46
WCW Mayhem	PP	14/Feb 00	60
Winning Eleven 98/99	IM	3/Mar 99	70
WWF Attitude	PP	10/Ott 99	32
WWF Warzone	CL	13/Gen 00	66

SIMULAZIONI VARIE

Bust a Groove	PP	2/Feb 99	20
Caesar's Palace II	PP	2/Feb 99	58
Colony Wars Vendetta	PP	1/Gen 99	60
Dance! Dance! Dance!	IM	5/Mag 99	70
Densha De Go 2!	IM	6/Giu 99	73
Dodgem Arena	PP	2/Feb 99	18
Dolphin's Dream	PP	6/Giu 99	34
Eagle One	PP	3 Mar 00	36
Grand Theft Auto	CL	4/Apr 99	74
Music	PP	2/Feb 99	63
Pepsi Man	IM	7/Lug 99	70
Plane Crazy	PI	7/Lug 99	56
Pro-Pinball: Big Race USA	PP	3/Mar 99	37
RC Stuntcopter	PG	9/Sett 99	22
Streak	PP	3/Mar 99	40
Um Jammer Lammy	PI	4/Apr 99	52
Um Jammer Lammy	PP	9/Sett 99	28
Wing Over 2	PI	5/Mag 99	62
Wing Over 2	PP	6/Giu 99	36
Worms Pinball	PP	14/Feb 00	65

SPARATUTTO

Ace Combat 3	PI	7/Lug 99	55
Ace Combat 3	PP	3 Mar 00	34
Apocalypse	PG	1/Gen 99	8
Apocalypse	AS	4/Apr 99	80
B-Movie	PP	3/Mar 99	41
Colony Wars 4	PP	3 Mar 00	64
Duke Nukem: Time to Kill	AS	1/Gen 99	90
Duke Nukem: Time to Kill	PP	1/Gen 99	26
G Police 2	PI	4/Apr 99	58
G Police	CL	6/Giu 99	74
G Police 2	PP	8/Ago 99	34
Medal of Honor	PG	14/Feb 00	18
Mighty Hits Special	PP	3 Mar 00	71
Millennium Soldier			
Expendable	PP	14/Feb 00	40
Omega Boost	PI	7/Lug 99	58
Omega Boost	PG	8/Ago 99	26
Point Blank 2	PI	6/Giu 99	59
Point Blank 2	PP	10/Ott 99	28
Quake 2	PI	1/Gen 99	64
Quake II	PG	11/Nov 99	12
Rainbow Six	PI	7/Lug 99	60
Retro Force	PI	2/Feb 99	69
Retro Force	PP	3/Mar 99	35
R-Type Delta	PP	3/Mar 99	32
Shadow Gunner	PP	2/Feb 99	24
South Park	PP	9/Sett 99	40
Space Debris	PP	14/Feb 00	64
Space Invaders	PP	14/Feb 00	56
Super Dimension			
Fortress Macross	IM	10/Ott 99	55
Tiny Tank	PI	8/Ago 99	76
V2000	PP	2/Feb 99	59
Vigilante 8	PP	3 Mar 00	32
Virus	PP	8/Ago 99	58
War of the Worlds	PI	9/Sett 99	67

STRATEGICI

Asterix	PP	4/Apr 99	30
Civilization 2	PP	4/Apr 99	48
Constructor	PP	1/Gen 99	63
Global Domination	PP	7/Lug 99	40
Kagero Deception 2	PP	9/Sett 99	34
KKND: Krossfire	PG	6/Giu 99	18
Master of Monsters	IM	8/Ago 99	70
Monster Rancher 2	IM	13/Gen 00	70
Populous: the beginning	PI	3/Mar 99	63
Populous: the beginning	PP	4/Apr 99	28
Theme Park World	PI	8/Ago 99	12
Warzone 2100	PG	5/Mag 99	18

LEGENDA

AS = Area Soluzioni
CL = Classic
PG = Planet Game
PI = Prima Impressione
PP = Prova Planet
PS = Planet Special
IM = Importazione



è in rete con

www.gamearena.it

(www.mediagroup.cc)



Composizione

aggiornamenti quotidiani
news all'avanguardia
preview esclusive
recensioni obiettive
soluzioni complete
hardware professionale
cheats affidabili
sfide avvincenti
donne conturbanti
risate inarrestabili



Istruzioni per l'uso:

cliccare



Posologia:

prima, durante e dopo i pasti.
O anche **invece**



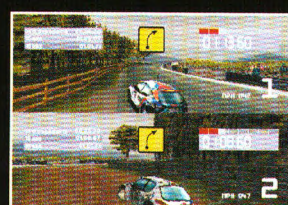
Avvertenze:

Si sono riscontrati casi di dipendenza
(anche immediata)



Controindicazioni:

Non ne uscite più



Codemasters® 
GENIUS AT PLAY



TRIUMPH

Speed Triple

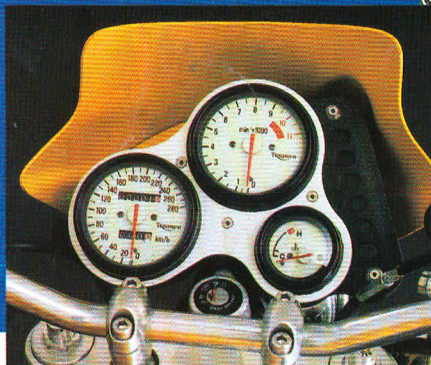
Numero Tre usa esclusivamente lubrificanti **Mobil 1**

Le nostre motociclette sono omologate EURO 1.

Triumph Speed Triple 20.9 milioni su strada.



Iscrizione gratuita a Riders Association of Triumph comprando una Triumph 2000.

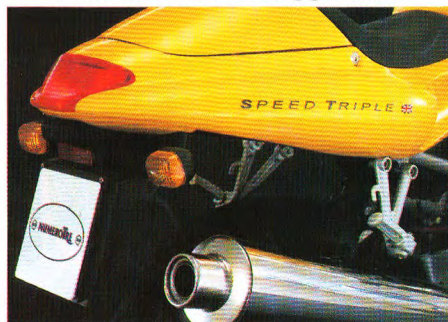


E chi lo sa perché. Però ci sono alcune motociclette che passano allo stato di mito. Non ci sono spiegazioni matematiche. Accade che alcune attraversano il mondo e si dissolvono. Altre restano.

Ed entrano nel nostro cuore. Sollevano ricordi nella nostra mente. Come una musica. Come un profumo che si riporta ad un tempo felice. Eccola qua, la Speed Triple, passata in meno di quattr'anni dal tavolo di disegno al culto. Oggi, e solo per l'Italia ha due nuovi colori: il giallo vivo pastello e l'aristocratico Aston green che sarebbe un verde profondo metallizzato. Un colore intenso che cambia con la luce. La Speed è sempre la stessa. Semplicemente la migliore nella categoria naked. Con l'affidabilità e la prepotenza necessarie a confermare la leggenda.



Speed Triple 955cc, 3 cilindri, 6 marce, iniezione elettronica, 110 cv. Oltre 230 km all'ora.



Triumph. Il più stupendo marchio motociclistico del mondo ritorna grande. Grazie alle sue nuove motociclette: Speed Triple, Daytona, Sprint, Tiger, Legend, TT600. Grazie alle quattromila persone che in Italia hanno già comprato una Triumph credendo nella marca e nella timida Numero Tre.

Numero Tre importatrice esclusiva per l'Italia T. 0293582000



IMPORTATRICE ESCLUSIVA PER L'ITALIA